

**ANALISIS TEKNIK PERGERAKAN KAMERA
PADA FILM BERGENRE *ACTION FAST AND FURIOUS 7***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



OLEH:

JWALA CANDRA GITA KOSALA

NIM. 12148143

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

**ANALISIS TEKNIK PERGERAKAN KAMERA
PADA FILM BERGENRE *ACTION FAST AND FURIOUS 7***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH:

JWALA CANDRA GITA KOSALA

NIM. 12148143

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**ANALISIS TEKNIK PERGERAKAN KAMERA
PADA FILM BERGENRE *ACTION FAST AND FURIOUS 7***

Disusun oleh:

Jwala Candra Gita Kosala

NIM. 12148124

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan dewan penguji skripsi

Institut Seni Indonesia Surakarta

pada tanggal, 28 Desember 2017

dan dinyatakan memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn

Penguji Bidang : NR Ardi Candra Dwi A, S.Sn M.Sn

Pembimbing : I Putu Suhada Agung, ST., M.Eng

Sekretaris Penguji : Cito Yasuki Rahmat, S.Sn., M.Sn

.....
.....
.....
.....

Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 28 Desember 2017
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jwala Candra Gita Kosala

NIM : 12148143

Jurusan : Seni Media Rekam

Program Studi : Televisi dan Film

Judul Skripsi : ANALISIS TEKNIK PERGERAKAN KAMERA
PADA FILM BERGENRE ACTION “*FAST AND FURIOUS 7*”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir Skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasi secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 28 Desember 2017

Yang menyatakan,



Jwala Candra Gita Kosala

NIM. 12148143

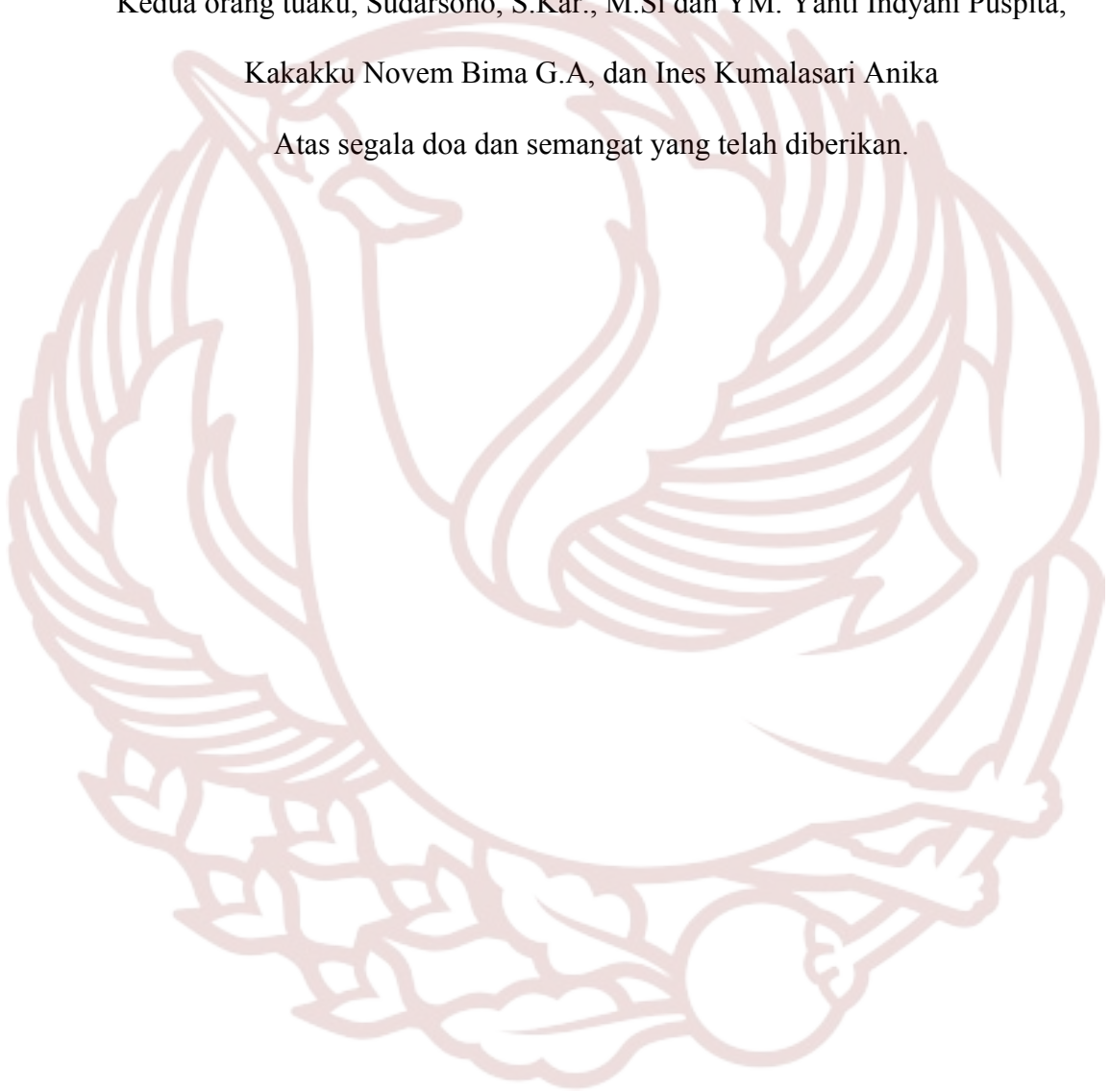
PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku, Sudarsono, S.Kar., M.Si dan YM. Yanti Indyani Puspita,

Kakakku Novem Bima G.A, dan Ines Kumalasari Anika

Atas segala doa dan semangat yang telah diberikan.

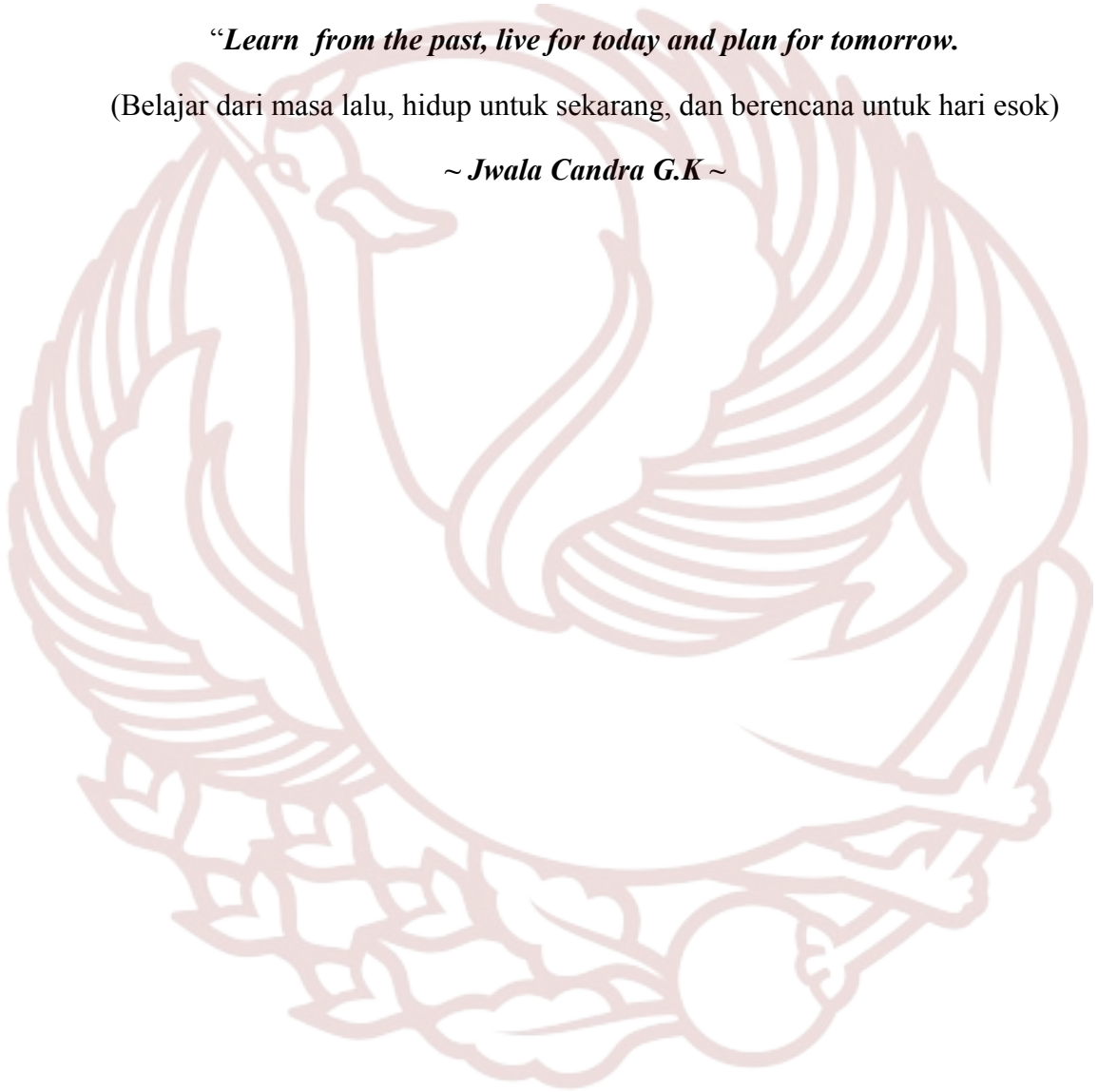


MOTTO

“Learn from the past, live for today and plan for tomorrow.

(Belajar dari masa lalu, hidup untuk sekarang, dan berencana untuk hari esok)

~ Jwala Candra G.K ~



ABSTRAK

ANALISIS TEKNIK PERGERAKAN KAMERA PADA FILM BERGENRE ACTION FAST AND FURIOUS 7 (Jwala Candra Gita Kosala, 2017, 72 halaman). Skripsi S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penelitian film *action Fast and Furious 7* dilatar belakangi oleh adanya aksi berbahaya, antara lain seperti pertarungan di atas pesawat, peledakan bom, bertarung atas gedung pencakar langit, serta identik dengan aksi kebut-kebutan mobil di jalanan, sehingga sisi dramatis film ini mampu mempengaruhi daya tarik penonton. Peranan teknik pergerakan kamera *pan, tilt, tracking, crane shot, crabbing*, dan *zooming*, pada tiap adegan *action* film *Fast and Furious 7* dibentuk saat kamera bergerak, sehingga mempengaruhi *type of shot* dan ukuran gambar yang diambil. Begitu pula sebaliknya, ketika objek yang bergerak, maka juga akan mempengaruhi *type of shot* dan ukuran gambarnya. Permasalahan ini difokuskan pada persoalan bagaimana peranan teknik pergerakan kamera yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7* melalui analisis *type of shot* (ukuran gambar), *camera angle* (sudut pengambilan gambar) dan *camera movement* (gerakan kamera). Sumber acuan konseptual diacu dari pendapat Himawan Pratista dan Januarius Andi Purba yang menjabarkan pengetahuan tentang teknik pergerakan kamera dan genre film, sehingga beberapa acuan tersebut menunjang proses penelitian tentang analisis film dari segi sinematiknya. Sumber data diperoleh melalui observasi dan studi pustaka. Proses analisis terdiri dari beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penelitian ini menunjukkan kesimpulan bahwa peranan teknik pergerakan kamera *pan, tracking, zooming* dan *crane shot* pada adegan film *action Fast and Furious 7* cenderung digunakan untuk mengungkapkan lingkungan sekitar dalam situasi dramatis dan tegang, sehingga penonton dapat memahami dan ikut terbawa untuk merasakan ketegangan yang terjadi pada adegan *action* kejar-kejaran mobil maupun adegan kecelakaan. Teknik pergerakan kamera *tilt* dan *crabbing* justru cenderung dimotivasi dari ukuran gambar yang dekat seperti *medium close up, medium shot*, dan *knee shot* karena pada ukuran gambar tersebut memungkinkan penonton untuk melihat subjek secara lebih jelas, misalnya pada adegan *action* pertarungan dan penonton dapat menikmati secara jelas detail-detail seperti pukulan atau tendangan yang dilakukan pemain saat bertarung.

Kata Kunci: pergerakan kamera, *action, Fast and Furious 7, type of shot, camera angle*, dramatis.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan mukjizat-Nya sehingga diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Proses pembuatan tugas akhir skripsi berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana bila tanpa bantuan serta dukungan dari semua pihak yang telah membantu. Maka dari itu disampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu, antara lain sebagai berikut:

1. I Putu Suhada Agung, ST., M.Eng selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A, sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan nasehat selama perkuliahan, hingga terselesaikannya proses skripsi ini.
4. Nur Rahmat Ardi Candra Dwi A, S.Sn., M.Sn, Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A, Cito Yasuki Rahmat, S.Sn., M.Sn, dan Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn sebagai dosen penguji yang telah memberi arahan demi terselesaikannya proses ujian skripsi.

5. Seluruh dosen dan seluruh tenaga kependidikan studi Televisi dan Film, maupun pustakawan ISI Surakarta atas semangat, masukan, arahan, hingga pengurusan administrasi, dan referensi selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada kedua orangtua Sudarsono, S.Kar., Msi., dan YM. Yanti Indyani Puspita yang membuat saya berjuang meraih kesuksesan dan cita-cita.
7. Ines Kumalasari Anika yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
8. Teman-teman mahasiswa Prodi Televisi dan Film angkatan 2012 dan kakak tingkat yang telah senantiasa saling memberikan dukungan.
9. Hananta dan Herda yang membantu dalam proses editing *softcopy FFS 7*
10. Ajang Gelar ISI Surakarta
11. Staff dan karyawan ISI TV
12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari sempurna, sehingga sangat diperlukan saran dan kritik dari pembaca agar menjadi lebih baik. Mohon maaf jika ada salah baik kata maupun penulisan dan semoga laporan ini bermanfaat bagi para pembaca.

Surakarta, 28 Desember 2017

Penulis

Jwala Candra Gita Kosala

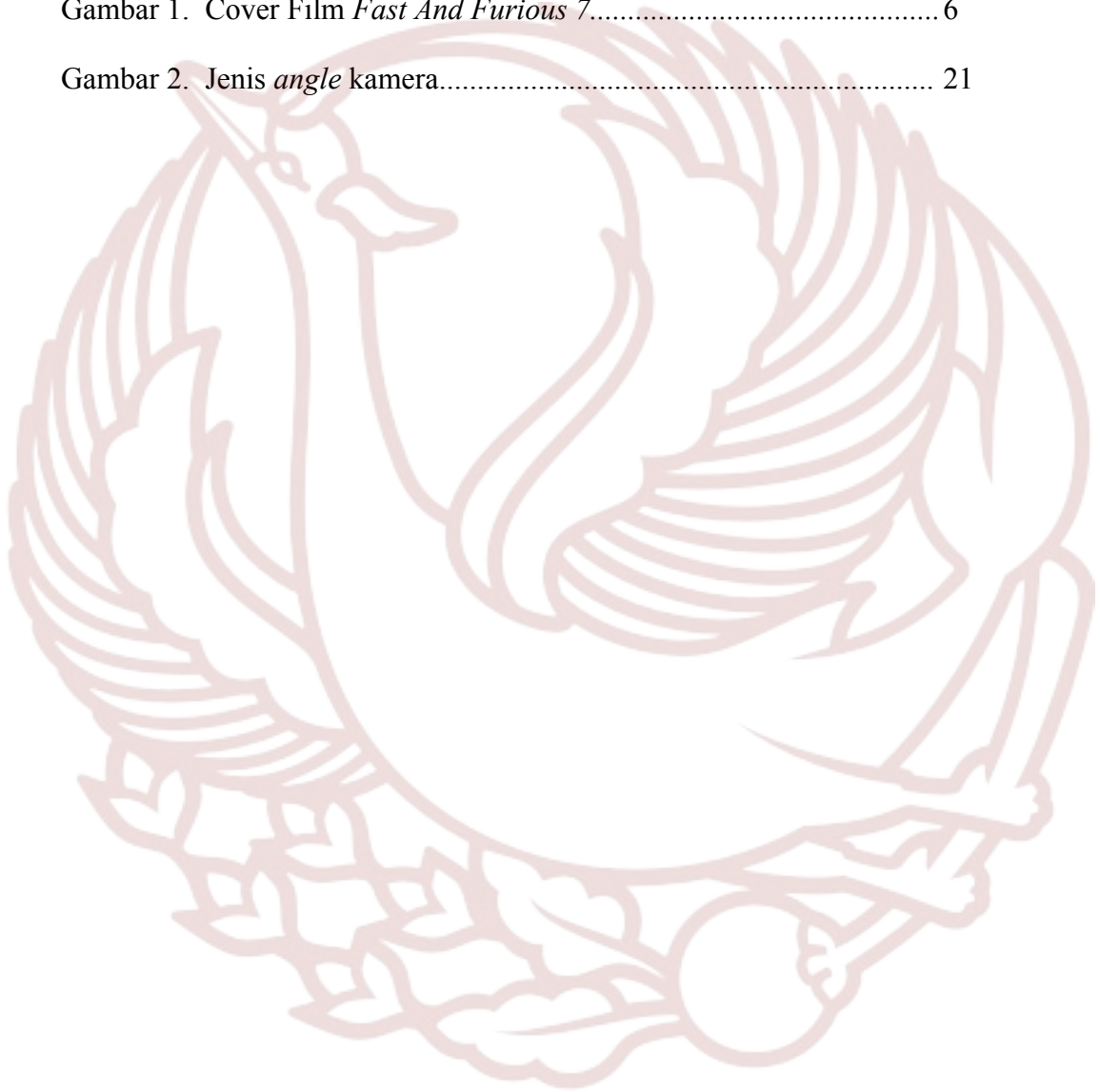
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	7
F. Kerangka Konseptual.....	11
G. Alur Pemikiran Peneliti.....	14
H. Metode Penelitian.....	27
1. Objek Penelitian.....	27
2. Jenis Penelitian.....	28
3. Jenis dan Sumber Data.....	29
a. Data Primer.....	29
b. Data Sekunder.....	29
4. Teknik Pengumpulan Data.....	30
a. Observasi Tak Berperan.....	30
b. Studi Pustaka.....	30
5. Analisis Data.....	31
a. Reduksi Data.....	32
b. Display Sajian Data.....	33
c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi.....	34

I. Sistematika Penulisan	36
BAB II. FILM FAST AND FURIOUS 7	37
A. Film <i>Fast And Furious 7</i>	37
B. Sinopsis Film <i>Fast And Furious 7</i>	39
C. Kerabat Kerja dan Pemain di film <i>Fast And Furious 7</i>	40
1. Kerabat Kerja dalam film <i>Fast And Furious 7</i>	40
2. Pemeran dalam film <i>Fast And Furious 7</i>	44
BAB III. TEKNIK PERGERAKAN KAMERA PADA FILM FAST AND FURIOUS 7	49
A. Pergerakan Kamera dengan Teknik <i>Pan</i>	50
B. Pergerakan Kamera dengan Teknik <i>Tilt</i>	52
C. Pergerakan Kamera dengan Teknik <i>Tracking</i>	55
D. Pergerakan Kamera dengan Teknik <i>Crane Shot</i>	58
E. Pergerakan Kamera dengan Teknik <i>Zooming</i>	62
F. Pergerakan Kamera dengan Teknik <i>Crabbing</i>	65
BAB IV. PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	71
DAFTAR ACUAN	72
WEBTOGRAFI	74
DISKOGRAFI	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover Film <i>Fast And Furious 7</i>	6
Gambar 2. Jenis <i>angle</i> kamera.....	21

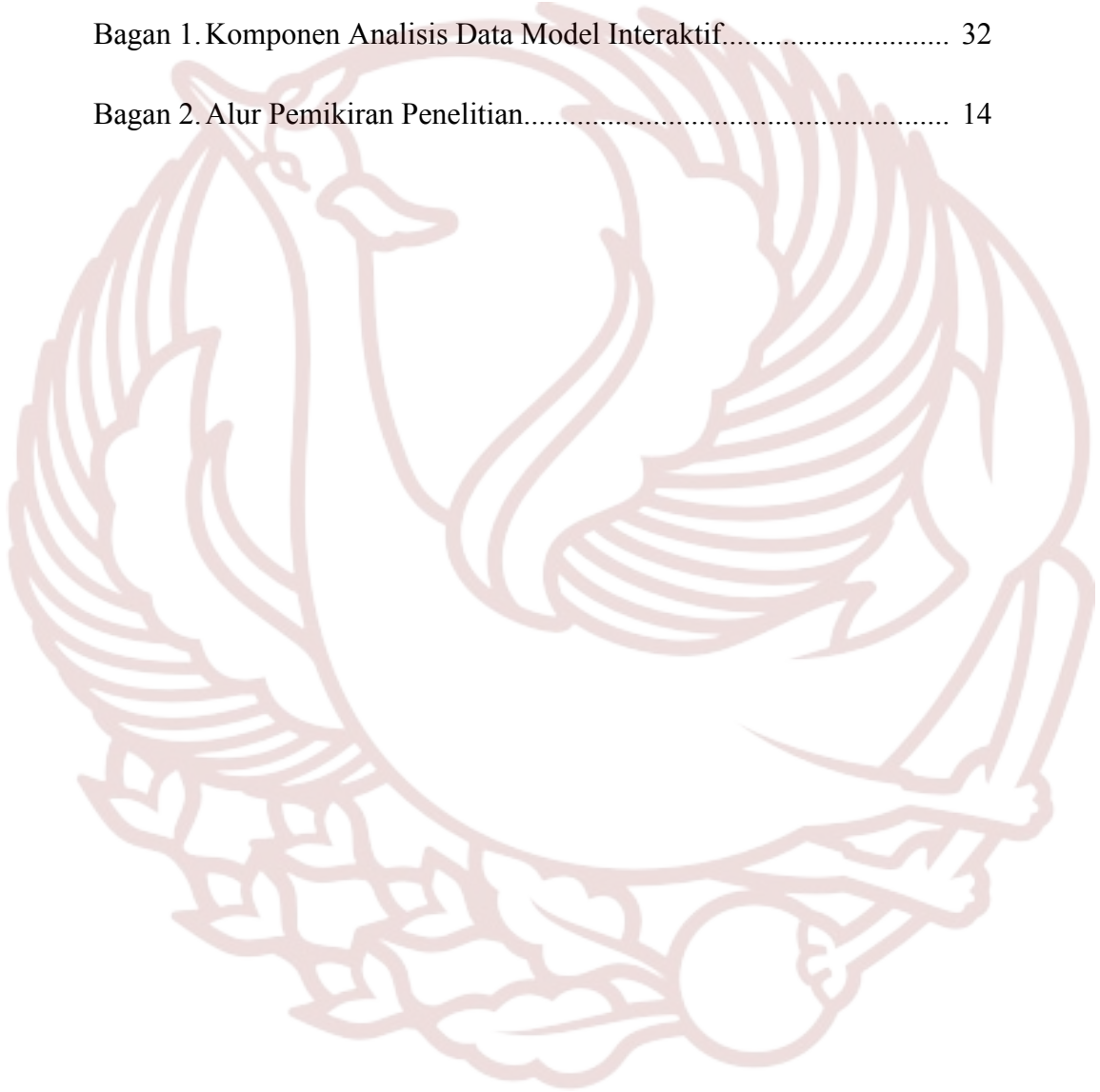


DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis-jenis Ukuran Gambar.....	18
Tabel 2. Penjelasan jenis angle kamera, definisi, dan maknanya.....	22
Tabel 3. Jenis-jenis Pergerakan Kamera.....	24
Tabel 4. Teknik pergerakan kamera <i>pan</i> yang digunakan dalam film <i>action Fast and Furious 7</i>	51
Tabel 5. Teknik pergerakan kamera <i>tilt</i> yang digunakan dalam film <i>action Fast and Furious 7</i>	54
Tabel 6. Teknik <i>tracking</i> yang digunakan dalam film <i>action Fast and Furious 7</i>	57
Tabel 7. Teknik pergerakan kamera <i>crane shot</i> yang digunakan dalam film <i>action Fast and Furious 7</i>	61
Tabel 8. Teknik pergerakan kamera <i>zooming</i> yang digunakan dalam film <i>action Fast and Furious 7</i>	64
Tabel 9. Teknik pergerakan kamera <i>crabbing</i> yang digunakan dalam film <i>action Fast and Furious 7</i>	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Komponen Analisis Data Model Interaktif.....	32
Bagan 2. Alur Pemikiran Penelitian.....	14



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film secara umum dipandang sebagai produk budaya yang dipakai sebagai media penyampai pesan kepada khalayak. Seiring perkembangan teknologi dalam sudut pandang komoditas industri, film juga menjadi media hiburan. Semenjak munculnya industri perfilman profesional seperti Hollywood, Bollywood, dan Walt Disney, maka perkembangan film sekarang ini semakin mengalami kemajuan pesat. Fenomena perkembangan film tersebut hasilnya dapat dilihat dan dinikmati oleh khalayak luas melalui pemutarannya di bioskop, internet, media penyiaran televisi, bahkan lewat kepingan VCD maupun DVD *Blue-Ray*.

Berdasarkan perkembangannya, film dibagi menjadi dua wilayah klasifikasi besar, yakni film cerita dan film non cerita.¹ Film cerita secara definisi dapat dipahami sebagai film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris, bersifat komersial dipertunjukkan di bioskop dengan harga tiket tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Sementara itu, film non cerita merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Selanjutnya, menurut sumber pengklasifikasian jenis genrenya,

¹ Marselli Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996. Hlm 9.

maka film cerita tersebut memiliki gaya masing-masing, seperti film laga atau *action*, film drama, horror, sejarah, film fiksi-ilmiah, komedi, dan film musikal.²

Secara umum, film memiliki muatan pembentuk, yakni aspek naratif dan sinematik. Seperti yang diutarakan oleh Himawan Pratista, bahwa dua unsur dalam film tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya untuk membentuk sebuah film. Unsur tersebut tidak dapat membentuk film jika masing-masing hanya berdiri sendiri, karena unsur naratif merupakan materi yang diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolah film tersebut.³

Film memiliki unsur sinematografi yang dapat mendukung terjadinya suatu proses komunikasi. Unsur sinematografi tersebut menjadi penting, karena seorang pembuat film tidak hanya merekam sebuah adegan, namun juga memperhatikan beberapa aspek yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera. Melalui aspek sinematografi tersebut, maka sebuah film dapat ditangkap makna visualnya, seperti kesan dramatik yang terjadi, perpindahan lokasi peristiwanya, ekspresi pemain, adu balap mobil, maupun aksi laga pemain yang sedang beradu dengan lawan mainnya, sehingga dapat melibatkan atau merangsang emosi penonton.

Secara definisi, film bergenre *action* dapat dipahami sebagai film yang banyak menentang adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau

² Marselli Sumarno, 1996, hlm 10-11.

³ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 1.

kebut-kebutan kendaraan atau tokoh protagonis (tokoh baik) dengan tokoh antagonis (tokoh jahat), sehingga dapat membawa kondisi emosional penonton untuk ikut merasakan ketegangan, takut, dan bangga terhadap kemenangan si tokoh.⁴

Genre *action* dapat disaksikan dalam film berjudul *Fast and Furious 7* dan film tersebut paling banyak ditonton di bioskop-bioskop Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Film produksi Universal Picture, yang dibintangi oleh Vin Diesel, Paul Walker dan Dwayne Johnson itu diklaim sebagai *box office* di berbagai negara. Film besutan James Wan itu, beredar di Indonesia sejak 1 April 2015 dan seperti yang dikutip oleh media massa online *Deadline*, *Fast and Furious 7* diklaim sebagai film *action* terlaris sepanjang masa.⁵

Seperti diketahui banyak penikmat film *action*, cerita pada film yang dibintangi Vin Diesel ini sudah muncul sejak 2001 dan merupakan film sékuel, yakni *The Fast and The Furious* (2001), *Fast 2 Furious* (2003), *The Fast and The Furious: Tokyo Drift* (2006), *Fast and Furious* (2009), *Fast Five* (2009), *Fast and Furious 6* (2013), dan yang terbaru *Fast and Furious 7* (2015). Selain itu, di tahun 2015-2016 juga banyak bermunculan film dengan genre *action* lainnya, seperti *Ip Man 3* (2015), *Ant Man* (2015), *Deadpool* (2016), *Batman VS Superman: Dawn of Justice* (2016), *Warcraft* (2016), dan *Transformers 5* (2016).

⁴ Askurifai Baksin. *Membuat Film Indi Itu Gampang*. Bandung: Katarsis, 2003.

⁵ Ade Irwansyah. “*Fast and Furious 7* Terlaris Sepanjang Masa di Indonesia.” Dikutip dari laman <http://m.liputan6.com/showbiz/read/2216666/fast-and-furious-7-terlaris-sepanjang-masa-di-Indonesia>. Diakses pada 2 Maret 2017. Pukul 18.00 WIB.

Dasar ketertarikan untuk meneliti film *Fast and Furious 7* adalah dilihat dari sisi penyutradaraan, James Wan merupakan sutradara spesialis film horror pertama dan terakhir yang menyutradarai *Fast and Furious 7*, meskipun mencetak sukses, sekali lagi James tetap tidak tertarik melanjutkan kiprahnya di *Fast & Furious 8*.

Faktor lain yang membuat penelitian terhadap film *action Fast and Furious 7* ini penting untuk dikaji adalah secara umum khalayak sudah paham bahwa dari segi sekuel memiliki keterikatan teknis dengan film yang sudah tayang sebelumnya. Sutradara yang mengerjakan pada sekuel ketujuh adalah James Wan serta sinematografernya, Stephen Windon bersama Spicer. Kesan selama pengamatan dari film *action Fast and Furious 7* ternyata dinamis dengan segala bentuk adegan menegangkan adu balap mobil dan kejar-mengejar. Adegan *action* melalui pergerakan kamera tersebut, yang secara visual mempunyai potensi untuk membuat penonton tertarik.

Secara umum, film *action Fast and Furious 7* memperlihatkan aksi berbahaya, antara lain seperti pertarungan di atas pesawat, peledakan bom, bertarung atas gedung pencakar langit, serta identik dengan aksi kebut-kebutan mobil di jalanan, sehingga film ini mampu mempengaruhi daya tarik penonton untuk menyaksikan film tersebut. Berdasarkan pengamatan tersebut, faktor yang menarik untuk meneliti film *action Fast and Furious 7* yaitu adanya peranan teknik pergerakan kamera *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane shot*, *crabbing*, dan *zooming*.

Umum penonton lebih cenderung mengamati dan menikmati sisi naratif dari sebuah film, padahal secara tidak sadar aspek naratif tentu saling melengkapi aspek sinematik, apabila tergarap dengan baik. Film *action Fast and Furious 7* penting untuk diteliti, karena pergerakan kamera menjadi pondasi pokok terutama dalam membangun dramatisasi, emosi, serta ketegangan. Secara teknis, kesan visual pada tiap adegan *action* film *Fast and Furious 7* dibentuk saat kamera bergerak, sehingga mempengaruhi *type of shot* dan ukuran gambar yang diambil. Begitu pula sebaliknya, ketika objek yang bergerak, maka juga akan mempengaruhi *type of shot* dan ukuran gambarnya. Berdasarkan hal itu, unsur sinematik pergerakan kamera sangat penting untuk dikaji dalam film *action Fast and Furious 7* tersebut.

Beberapa jenis teknik pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7* tersebut, ternyata memiliki peranan dalam mempengaruhi dan meningkatkan sisi adegan dramatis. Pergerakan kamera dan perpindahan antara adegan yang satu dengan lainnya cukup cepat dan tentunya dilakukan dengan segala kerumitan gerak kamera, misalnya dalam adegan pertarungan. Aksi baku hantam yang diperlihatkan melalui perhitungan tiap *shot* terjadi secara cepat dan sangat dinamis, dalam sebuah adegan bisa menggunakan berbagai *angle* dan jenis ukuran *frame* gambar. Ketika berbagai jenis *shot* adegan tersebut terangkai, maka menghasilkan suatu rangkaian adegan *action*. Secara visual, gambar yang dihasilkan dari setiap pergerakan kamera dapat menstimulasi persepsi penonton untuk menilai dan memahami maksud dari setiap adegan *action*.



Gambar 1. Cover film *action Fast and Furious 7*

(Sumber: Cover DVD Original)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang diuraikan pada latar belakang masalah, untuk membatasi wilayah kajian yang diteliti, maka rumusan masalah ini difokuskan pada persoalan bagaimana peranan teknik pergerakan kamera yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7* melalui analisis *type of shot* (ukuran gambar), *camera angle* (sudut pengambilan gambar) dan *camera movement* (gerakan kamera) ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan teknik pergerakan kamera yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7* berdasarkan analisis *type of shot* (ukuran gambar), *camera angle* (sudut pengambilan gambar) dan *camera movement* (gerakan kamera).

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dicapai dari hasil penelitian ini adalah

1. Secara teoritis diharapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan mengenai kajian tekstual film *action Fast and Furious 7* dengan menggunakan pendekatan teknik pergerakan kamera.
2. Secara praktis, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk penelitian lanjutan, khususnya mengenai kajian tekstual maupun teknis unsur pergerakan kamera dari film *action “Fast and Furious 7”*.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka penting dilakukan, karena secara teoritis berguna untuk mengetahui tentang subjek yang akan diteliti. Melalui tinjauan kepustakaan penelitian terdahulu, berguna untuk mengantisipasi adanya duplikasi, sehingga data penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan akademis. Beragam acuan kepustakaan hasil tulisan peneliti terdahulu diharapkan pula dapat bermanfaat untuk menelusuri data yang berhubungan dengan kajian dalam penelitian ini. Sumber kepustakaan yang dapat berguna untuk menunjang penelitian ini, sebagai berikut:

Buku yang ditulis oleh Marselli Sumarno, berjudul *Dasar-Dasar Apresiasi Film* (1996), memaparkan ulasan tentang cara mengkritisi sebuah karya film. Beberapa hal penting untuk diapresiasi dan dikritisi dari sebuah karya film yang

dipaparkan di dalam buku ini, di antaranya penyutradaraan, penulis skenario, penata fotografi, penyunting, penata artistik, penata suara, penata musik, maupun melalui pemeran tokoh film. Buku ini memberikan pemahaman bahwa untuk mengerti isi film yaitu dengan melakukan pengamatan atau menonton film secara berkesinambungan.

Buku yang ditulis oleh Arthur Asa Berger, terjemahan Setyo Budi berjudul *Teknik-Teknik Analysis Media* (2000), menjelaskan teknik untuk menganalisis media berdasarkan teori dan fenomenanya. Berger menyatakan bahwa penataan gambar dipakai untuk menciptakan penandaan dan mengungkapkan suatu makna tertentu. Ukuran gambar dan pergerakan kamera menjadi sarana untuk mengungkapkan makna tersebut. Buku tersebut bermanfaat menunjang analisis teknik pergerakan kamera di dalam film *action Fast and Furious 7*.

Buku yang ditulis oleh Himawan Pratista, berjudul *Memahami Film* (2008), memberikan banyak pengetahuan tentang elemen penting karya film. Buku ini bermanfaat untuk menunjang pengetahuan tentang teknik pergerakan kamera dan genre film, sehingga buku ini bermanfaat untuk menunjang proses penelitian tentang analisis film dari segi sinematiknya.

Buku yang ditulis oleh Diki Umbara dan Wahyu Wary Pintoko, berjudul "*How To Become A Cameraman*" (2010), mengupas aspek-aspek teoritis dan teknis tentang *shot*, maupun komposisi gambar. Setiap *shot* mempunyai karakteristik ukuran atau *size* masing-masing. Buku ini bermanfaat untuk menunjang pengetahuan tentang ragam jenis *shot* dalam pembuatan film.

Buku yang dituliskan oleh Joseph V. Marcelli, terjemahan H Misbach Yusa Biran, berjudul “*The Five C’S of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*” (2010), secara spesifik memaparkan beragam unsur penting sinematografi di dalam sebuah film. Penjelasan tentang ragam teknik sinematografi tersebut dapat berkontribusi dalam memahami teknik-teknik untuk analisis gambar pada film *action Fast and Furious 7*.

Buku yang dituliskan HB Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006. mengulas penjelasan tentang penelitian kualitatif. Buku ini dapat menunjang pemahaman untuk mengetahui jenis atau ragam cara observasi dan derajat kedalaman observasi, bahwa pada penelitian kualitatif, proses observasi dapat dilakukan secara tidak langsung atau tidak terlibat secara aktif terhadap kejadian yang dialami oleh objek.

Skripsi berjudul “Visualisasi Kearifan Lokal pada Program Acara *Indonesia Bagus* NET TV Episode *Sungai Utik Masyarakat Dayak Iban*” yang disusun oleh Alfio Ridho Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2015, mengetengahkan tentang analisis teknik pengambilan gambar yang meliputi ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, dan pergerakan kamera. Temuan dalam penelitian terhadap analisis teknik pengambilan gambar tersebut bahwa kearifan lokal

dapat dimediasi melalui elemen visual.⁶ Perbedaannya dapat dilihat dengan jelas bahwa penelitian tentang analisis teknik pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7* cenderung memfokuskan sisi *action* yang terjadi melalui pergerakan kamera (*pan, tilt, tracking, crane, crabbing, zooming*) dan pemilihan *angle* kamera di dalam film tersebut, sehingga dengan teknik pergerakan kamera tersebut, kesan dramatik sebuah film *action* dapat tercapai.

Skripsi berjudul “Analisis Teknik Pengambilan Gambar Pada Film Bergenre Horor KM 97” (2016), yang dituliskan Sandha Oktadea Is Setiana membahas tentang aspek-aspek sinematografi pada film horor “KM 97”. Wujud visualisasi yang indah menjadi unsur penting dalam film “KM 97”. Hasil temuan pada penelitian film horor “KM 97” di antaranya adalah komposisi sinematik sebagai teknik pengambilan gambar untuk menjaga agar gambar selalu dalam keadaan bergerak. Dominasi penggunaan ukuran gambar *long shot* diambil untuk menunjukkan aktivitas tokoh dalam situasi dan *setting*, serta untuk menunjang terciptanya konflik yang diinginkan sutradara. Ukuran *medium shot* digunakan untuk memperlihatkan lebih dekat detail tokoh saat memerankan dan mengusung konflik cerita. Sementara itu, ukuran *close up* diambil untuk memperlihatkan aksi emosi atau reaksi hubungan antar tokoh dalam film horor tersebut.

⁶ Alfio Ridho, “Visualisasi Kearifan Lokal pada Program Acara Indonesia Bagus NET TV Episode Sungai Utik Masyarakat Dayak Iban (Analisis Teknik Pengambilan Gambar).” *Skripsi S-1*, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2015.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian tentang analisis teknik pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7* terletak pada gaya yang diambil sutradara. Penelitian pada film genre *action Fast and Furious 7* memfokuskan pada aksi yang menegangkan pada setiap peristiwanya melalui pergerakan kamera (*pan, tilt, tracking, crane shot, crabbing, zooming*), serta pemilihan *angle* kamera di dalam film tersebut, terutama pada adegan *action*.

Hasil temuan dari beberapa sumber penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat menjadi sumber informasi penting dalam penelitian ini. Berdasarkan tinjauan kepustakaan dari beberapa sumber tersebut, baik buku maupun hasil penelitian sebelumnya, maka penelitian berjudul Analisis Teknik Pergerakan Kamera Pada Film *Action Fast and Furious 7* belum pernah dikaji oleh peneliti sebelumnya, sehingga dapat dinyatakan bahwa penelitian ini bebas dari unsur duplikasi.

F. Kerangka Konseptual

Klasifikasi film berdasarkan genre hanya suatu kombinasi umum yang sifatnya dinamis dan karakteristik genre tidak mengacu pada satu masa tertentu saja, melainkan terus berkembang setiap saat. Apabila mengacu pada Himawan Pratista, dikatakan bahwa dalam film mempunyai skema genre induk primer dan sekunder.⁷ Film *action Fast and Furious 7* merupakan film cerita yang masuk dalam kategori

⁷ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008. Hlm 13.

genre induk primer aksi. Secara definisi, aksi merupakan film yang berhubungan dengan adegan seru, menegangkan, berbahaya, nonstop, dengan tempo cerita yang cepat. Film aksi umumnya berisi adegan kejar-mengejar, perkelahian, tembak menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya. Sejalan dengan Himawan Pratista, genre aksi sama pengertiannya dengan genre *action* yang terdapat di dalam *Fast and Furious 7* yaitu film yang banyak mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan atau tokoh protagonis (tokoh baik) dengan tokoh antagonis (tokoh jahat), dan setiap adegan *action* pada film *Fast and Furious 7* memacu kondisi emosional penonton untuk ikut merasakan ketegangan, dan ketakutan. Hal ini terlihat pada film *action Fast and Furious 7* yang menunjukkan adanya variasi adegan tentang pertarungan, balapan menggunakan berbagai alat transportasi seperti truk, mobil, pesawat, helikopter, juga terdapat adegan tembak-tembakan antar tokoh baik dan jahat, adanya ledakan bom, serta perkelahian.

Penelitian tentang film *action Fast and Furious 7* ini memfokuskan pada pengamatan dan analisis teknik pergerakan gambar melalui kamera yang dilakukan oleh *DOP*. Beberapa teknik tersebut di antaranya adalah pergerakan kamera atau *camera movement* seperti *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane shot*, *zooming*, dan *crabbing*. Selain itu, unsur lain yang menunjang pergerakan kamera adalah ukuran gambar atau *type of shot*, sudut pengambilan atau *camera angle*.

Analisis teknik pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7* yang digunakan dalam penelitian ini banyak mengacu pada buku *Shooting Yang Benar* yang ditulis oleh Januarius Andi Purba, *Memahami Film* yang dituliskan Himawan Pratista, dan *Shooting Yang Benar* yang dituliskan Januarius Andi Purba.

Beberapa sumber referensi buku tersebut tidak hanya menjelaskan secara teknis saja, melainkan juga memaparkan terciptanya kedalaman makna melalui ungkapan visual, artinya teknik pergerakan kamera tidak hanya memperhatikan keindahan, namun juga harus bisa memunculkan kesan dan membangkitkan sisi psikologis dari sebuah film kepada penonton. Seperti menciptakan ketegangan, dramatis, bahkan secara sinematik film tersebut harus bisa membawa rasa penasaran kepada penonton.

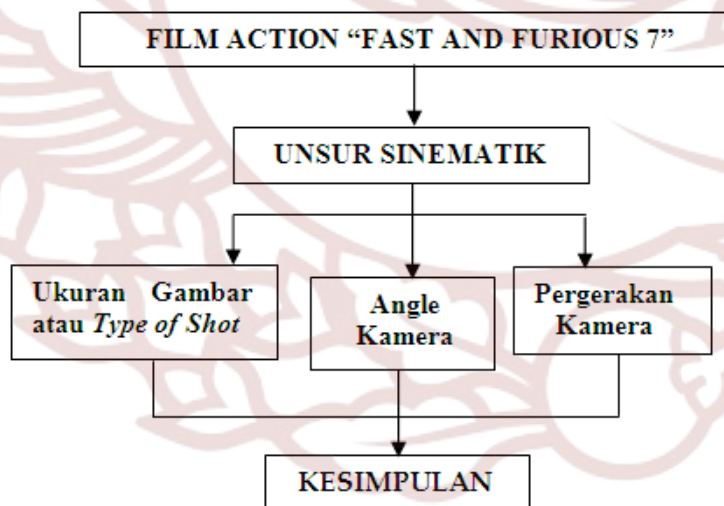
Tomlinson mengungkapkan bahwa “*A third way to show emotion is to change the motion characteristics of the camera.*”⁸ Penyampaian kesan ketegangan dan dramatisasi terhadap penonton, dalam film ini juga dapat didukung dengan adanya tampilan getaran gambar⁹, sehingga penonton ikut merasakan emosi dan *action* yang terjadi. Beberapa aspek-aspek penting sinematografi tersebut yang dijadikan acuan kerangka konseptual di antaranya dapat dijelaskan sebagai berikut:

⁸Tomlinson, William Michael, Jr. *Master Thesis of Interactivity and Emotion Through Cinematography* (Massachusetts Institute of Technology, 1999), 25.

⁹ Getaran gambar yang dimaksud merupakan bagian dari proses pengambilan gambar dalam adegan film yang dilakukan dengan kesengajaan dengan tujuan untuk menciptakan kesan alami, misalnya pada saat aksi peledakan bom. Kamera sengaja dibuat bergetar, dan menghasilkan efek getaran gambar yang alami tentang sebuah ledakan bom itu sendiri. Tujuannya untuk mendramatisir adegan kepada kesan dan pengaruh penonton.

G. Alur Pemikiran Penelitian

Alur pemikiran dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan pembacaan terhadap teks film *action Fast and Furious 7*, berupa rangkaian gambar-gambar bercerita, dan menampilkan beragam jenis penggunaan teknik pergerakan kamera. Langkah analisis terhadap teknik pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7* ini dilakukan dengan mengambil salah satu contoh unsur sinematik, yaitu pergerakan kamera yang dilakukan dengan mengambil beberapa contoh *shot* yang mengandung unsur adegan *action* dan menjabarkan teknik pergerakan kameranya, kemudian disimpulkan, sehingga didapatkan suatu jalinan data yang saling terikat satu sama lainnya.



Bagan 1. Alur pemikiran penelitian

1. Struktur Film

Struktur film secara fisik dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu *shot*, adegan, dan sekuen. Pratista mengatakan bahwa dengan menguraikan unsur-unsur tersebut, maka dapat memudahkan membaca urutan segmentasi plot film secara sistematis.¹⁰ Beberapa definisi unsur-unsur tersebut dijelaskan oleh Pratista sebagai berikut:

a. Shot

Shot merupakan unsur terkecil dari sebuah film. Sebuah *shot* dalam produksi film memiliki arti proses perekaman ketika kamera *on* (diaktifkan) sampai *off* (dihentikan), dengan kata lain bahwa *shot* berlaku untuk satu kali *take* (pengambilan gambar).¹¹ Sejalan dengan Pratista, pengertian *shot* juga diungkapkan Baksin bahwa satu *shot* merupakan bagian dari *scene*.¹²

b. Adegan (*scene*)

Adegan merupakan unsur yang paling mudah terbaca dalam sebuah film dan setiap adegan memiliki beberapa *shot*. Adegan merupakan satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan dan terikat oleh

¹⁰ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 29.

¹¹ Himawan Pratista, 2008, hlm 29.

¹² Askurifai Baksin. *Videografi, Operasi Kamera, Dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Widya Padjajaran, 2009, hlm 97.

ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, serta motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan dan biasanya di dalam film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh buah adegan. Penonton atau penikmat film cenderung lebih cepat menangkap atau mengingat adegan daripada sebuah *shot* atau sekuen.¹³

c. Sekuen

Sekuen merupakan satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa secara utuh dan satu sekuen terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan.¹⁴ Melalui sekuen ini, memudahkan analisis dengan menggunakan *purposive sampling*, artinya penarikan contoh di dalam teknik pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7* dilakukan dengan cara mengambil salah satu *shot* di bagian *time code* tertentu, atau ketika dimulainya *shot* sampai *shot time code* berakhir. Pengambilan *shot* tersebut dilakukan berdasarkan sampling tentang teknik pergerakan kamera di dalam adegan film *Fast and Furious 7*.

¹³ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 29-30.

¹⁴ Himawan Pratista. 2008, hlm 30.

2. Unsur Visual



Penelitian ini mengacu dari beberapa sumber acuan yang dipakai untuk menerangkan berbagai teknik, unsur-unsur tersebut di antaranya adalah *type of shot* atau ukuran gambar, sudut pengambilan gambar atau *angle* kamera, dan juga teknik pergerakan kamera. Beberapa sumber yang dijadikan acuan di antaranya adalah buku yang ditulis Roy Thompson, Christopher Bowen, berjudul *Grammar of The Edit*, buku yang ditulis Arthur Asa Berger berjudul *Media Analysis Technique*, dan buku yang ditulis Djanuarius Andi Purba berjudul *Shooting Yang Benar*. Penjelasan tentang uraian unsur-unsur sinematografi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. *Type of Shot*





Berdasarkan klasifikasinya, setiap ukuran gambar atau *type of shot* sangat menentukan jarak objeknya. Beberapa penjelasan tentang ukuran gambar atau *type of shot* dan pemaknaannya diacu berdasarkan pendapat Arthur Asa Berger dan Iqra' Al Firdaus. Terkait dengan penelitian yang dikaji, maka untuk memudahkan dalam menganalisis setiap ukuran gambar dalam film *Fast and Furious 7*, uraian *type of shot*¹⁵ tersebut dapat dijelaskan secara rinci dalam tabel sebagai berikut.


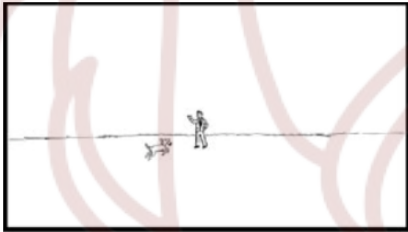
¹⁵ Penjelasan gambar dalam tabel tentang jenis ukuran gambar diacu dari buku Berger, Arthur Asa. *Media Analysis Technique, Second Edition: Teknik-Teknik Analisis Media*. Terj. Setio Budi HH.

Tabel 1. Jenis-Jenis Ukuran Gambar

No	Ukuran Gambar	Definisi	Kesan
1	<i>Extreme close up (ECU)</i> 	Pengambilan gambar sebesar mungkin yang menampilkan detail objek.	Kedekatan dan detail
2	<i>Close up (CU)</i> 	Pengambilan gambar dari jarak dekat yang menonjolkan bagian kepala dan bahu, atau pemandangan dengan suatu objek gambar dari dekat.	Keintiman dan menunjukkan emosi atau reaksi dari bojek utama.

Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi - FISIP Universitas Atma Jaya 2000, hlm 33 dan Iqra' Al Firdaus,. *Buku Lengkap Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010, hlm 114.

3	<p><i>Medium close up (MCU)</i></p> 	<p>Pengambilan gambar yang menampilkan dari bagian ujung kepala sampai dada sehingga memenuhi bingkai (<i>frame</i> gambar)</p>	<p>Mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas.</p>
4	<p><i>Medium shot (MS)</i></p> 	<p>Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang.</p>	<p>Hubungan personal, dan menunjukkan ekspresi serta emosi objek.</p>
5	<p><i>Knee shot (KS)</i></p> 	<p>Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga lutut.</p>	<p>Memperkaya keindahan gambar terutama saat transisi gambar, serta menunjukkan hubungan personal, ekspresi dan emosi objek.</p>
6	<p><i>Long shot (LS)</i></p> 	<p>Pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh, hingga seluruh pemandangan dapat ditampilkan semua di dalam gambar, atau memberi kesan kedalaman.</p>	<p>Konteks, <i>scope</i>, jarak publik.</p>

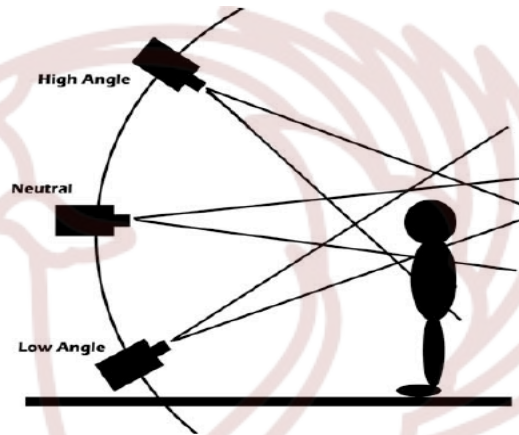
7	<i>Big close up (BCU)</i> 	Pengambilan gambar daerah kepala untuk menunjukkan sifat-sifat yang tercermin dari wajah seseorang atau bagian dari wajah	Emosi dan dramatis.
8	<i>Extreme Long Shot (ELS)</i> 	Pengambilan gambar melebihi <i>long shot</i> dengan menampilkan lingkungan objek secara utuh.	Kesan luas dan keluarbiasaannya.

b. *Camera angle*

Camera angle juga menjadi unsur penting dalam sebuah pembuatan film, karena sebuah produksi film, pengambilan gambar sangat memungkinkan dalam menentukan besar kecilnya sudut berdasarkan karakter yang dikehendaki.

Pemilihan jenis *angle* dalam pembuatan film juga dapat mempengaruhi pandangan interpretasi yang ditangkap oleh penonton, sehingga apabila *angle* kamera

dapat diposisikan secara benar, maka karakter dan sisi dramatis sebuah film akan tercapai maksimal.



Gambar 2. Jenis *angle* kamera

(Sumber: Thompson, Roy & Bowen, Christopher J.

Grammar of the Shot. Second Edition, 2009, Focal Press, Oxford. Hlm 33).

Uraian setiap *angle* kamera tersebut dikutip dari Thompson, Roy & Bowen, Christopher J berjudul *Grammar of The Shot. Second Edition* dan Iqra' Al Firdaus yang berjudul *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Beberapa jenis *camera angle* tersebut dapat dibedakan sebagai berikut.

Tabel 2. Penjelasan jenis *angle* kamera, definisi dan maknanya

<i>Camera angle</i>	Definisi	Kesan
<i>High angle</i>	Sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, sehingga posisi objek tampak terekspose dari bagian atas	Tertekan, pendek, kecil, rendah, hina, perasaan kesepian, dan bawahan.
<i>Normal angle, straight angle</i> atau disebut dengan <i>eye level</i> .	Sudut pengambilan gambar yang memposisikan kamera sejajar dengan ketinggian mata pada objek yang diambil.	Kewajaran, kesetaraan atau sederajat.
<i>Low angle (frog eye view)</i>	Sudut pengambilan gambar yang diambil dari bawah objek, seperti pandangan mata kodok.	Tampak berwibawa, keagungan, kekuasaan, kuat, dominan, dan dinamis.

c. Pergerakan Kamera

Melalui pergerakan kamera, maka gambar yang diinginkan sutradara dapat diatur sudut kemiringan, ukuran ketinggian, maupun ukuran jarak, karena pergerakan kamera menjadi sesuatu yang penting untuk mengungkapkan ide atau kesan visual

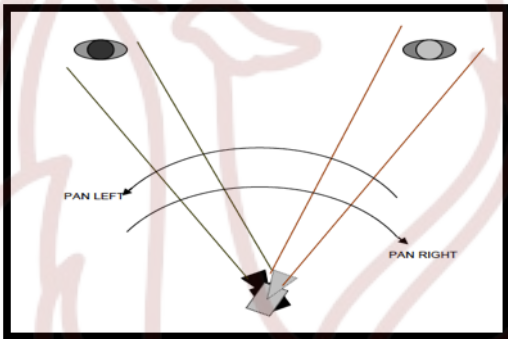
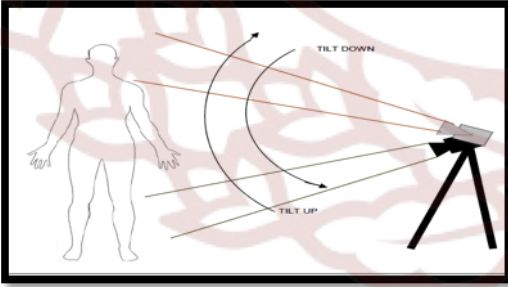
dari sutradara. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama.

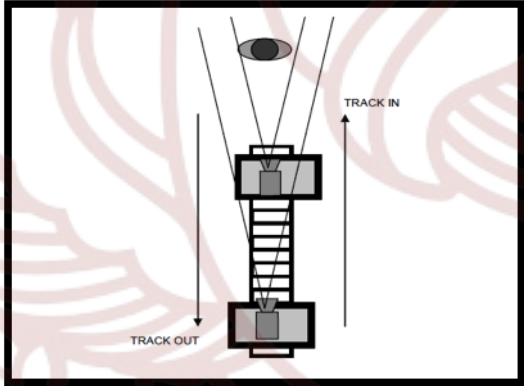
Pergerakan kamera atau *camera movement*, secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat seperti *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane shot*. Teknik tersebut tidak dibatasi hanya pada sebuah gerakan saja, namun juga dapat dikombinasikan satu sama lainnya.¹⁶ Tujuannya adalah menambah nilai estetik dalam sebuah proses pengambilan gambar pada pembuatan film. Penjelasan mengenai gambar, definisi, dan makna teknik pergerakan kamera tersebut diacu berdasarkan pendapat dari beberapa sumber, hal ini bertujuan untuk memudahkan analisis pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7*.¹⁷ Penjelasan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut

¹⁶ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 109.

¹⁷ Sumber tersebut diacu dari Berger, Arthur Asa. *Media Analysis Technique, Second Edition: Teknik-Teknik Analisis Media*. Terj. Setio Budi HH. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi - FISIP Universitas Atma Jaya 2000, hlm 34. Iqra' Al Firdaus. *Buku Lengkap Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010, hlm 124-129, Djanuarius Andi Purba. *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013, hlm 34.

Tabel 3. Jenis-jenis pergerakan kamera

No.	Pergerakan Kamera	Definisi	Makna
1	<p><i>Pan</i> atau <i>panning</i></p> 	<p>Gerakan kamera secara horizontal (posisi kamera tetap di tempat dari ke kanan, ataupun sebaliknya)</p>	<p>Rasa ingin tahu mengenai sekitar.</p>
2	<p><i>Tilt</i></p> 	<p><i>Tilt up:</i></p> <p>Gerakan kamera dari bawah ke atas.</p>	<p>Kelemahan, rasa ingin tahu, merangsang emosi, perasaan, perhatian, dan mengantisipasi sesuatu yang akan datang.</p>

		<p><i>Tilt down:</i></p> <p>Gerakan kamera dari atas ke bawah</p>	<p>Kekuasaan, kewenangan, kesedihan, kekecewaan, memperlihatkan suasana yang menyatu dan menunjukkan keberadaan objek yang berada di bawah.</p>
3	<p><i>Tracking</i></p> 	<p>Gerakan kamera yang mendekati atau menjauhi objek</p>	<p>Mendekatkan dan menjauhkan objek dari penonton.</p>

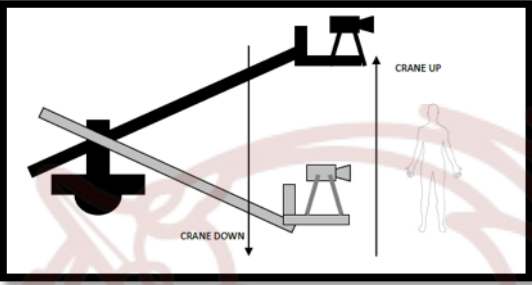
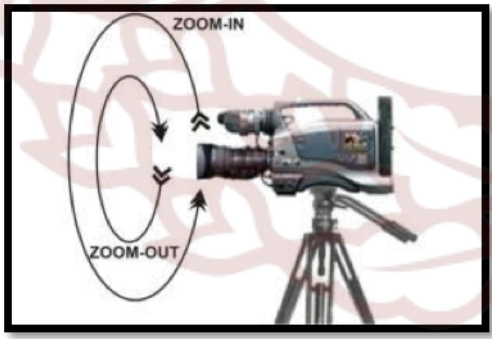
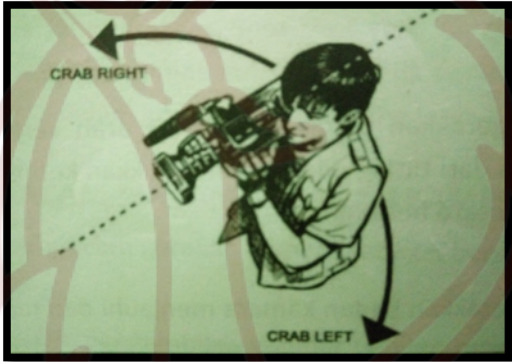
4	<p><i>Crane shot</i></p> 	<p>Perubahan posisi kamera bersama operatornya secara vertikal, horizontal, atau ke mana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). Sekaligus dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter.</p>	<p>Mendekatkan dan menjauhkan objek dari penonton.</p>
5	<p><i>Zooming</i></p> 	<p>Merupakan teknik pengambilan gambar dengan mengubah ukuran gambar dan sudut pandang gambar antara <i>wide angle</i> (W) dan <i>tele</i></p>	<p>Mempengaruhi perspektif dan memberikan kesan bahwa kamera mendekati saat melakukan <i>zoom in</i> dan menjauhkan objek saat <i>zoom out</i>.</p>

		photo (T) melalui sentuhan tombol.	
6	Crabbing 	Gerakan kamera secara lateral atau menyamping dan berjalan sejajar dengan objek	Mengikuti apa yang dilakukan objek.

H. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek material dalam kajian penelitian ini adalah film *action Fast and Furious 7* karya sutradara James Wan dan ahli sinematografi Stephen F Windon, yang diproduksi oleh Universal Pictures. Film *action Fast and Furious 7* merupakan film ke tujuh yang mulai rilis pada 1 April 2015. Film ini dipilih sebagai objek penelitian karena *Fast and Furious 7* menceritakan aksi Dominic Toretto dan kawan-kawannya yang melakukan suatu misi baru untuk menyelamatkan seseorang dan mengambil

flash drive berisi data-data penting intelijen. Upaya penyelamatan dan perebutan *flash drive* atau “Mata Tuhan” yang dikatakan dalam film tersebut sangat dramatis, hingga timbul pertarungan, aksi kejar-kejaran antara Dominic Toretto dan kawan-kawan dengan lawan mainnya yaitu Decker Shaw.

Berdasarkan objek material tersebut, maka penelitian ini mengerucutkan pada objek formal yang dikaji, dengan membatasi analisis teknik pergerakan kamera pada adegan *action* film *Fast and Furious 7*.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengambilan data *purposive sampling*. Menurut penjelasan Moleong, penelitian kualitatif merupakan yang bermaksud untuk memahami fenomena dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus.¹⁸ *Purposive sampling*, yang dimaksudkan adalah menentukan suatu sampel dengan pertimbangan pemilihan adegan *action* berdasarkan *type of shot* (ukuran gambar), *camera angle* (sudut pengambilan gambar) dan *camera movement* (gerakan kamera). Proses pengumpulan data dilakukan dengan menentukan jenis teknik yang digunakan sesuai pergerakan kamera melalui sampel *shot*. Beberapa poin penting yang dikaji dalam penelitian ini adalah dengan mengamati teknik pergerakan kamera yang meliputi

¹⁸ Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, hlm 6.

(*pan, tilt, tracking, crane shot, crabbing, zooming*) pada setiap adegan *action* yang terjadi di film *Fast and Furious 7* dari awal hingga akhir, kemudian mengambil salah satu *shot* pada *time code* tertentu.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Data primer

Sumber data primer dalam penelitian ini berupa DVD original film *action Fast and Furious 7*. Data tersebut yang dijadikan bahan utama untuk proses analisis teknik pengambilan gambar. Sumber data primer tersebut diuraikan secara sistematis berdasarkan teori yang diacu dalam penelitian ini, yaitu berupa *capture* potongan shot dari film *action Fast and Furious 7*, kemudian dianalisis berdasarkan *type of shot, angle* kamera, dan pergerakan kameranya

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, data diperoleh dari artikel-artikel yang membahas tentang film *action Fast and Furious 7*. Data sekunder dikenal juga sebagai data pendukung yang dikumpulkan melalui berbagai literatur sebagai penunjang penelitian.¹⁹ Sumber yang

¹⁹ Mukhtar. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi, 2013, hlm 100.

bisa didapatkan untuk mendapatkan data sekunder yaitu mengumpulkan buku, artikel *online* yang menjelaskan atau membahas tentang teknik pengambilan gambar pada film *action Fast and Furious 7*.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi tak berperan

Observasi merupakan metode yang paling mendasar dengan cara-cara pengamatan tertentu untuk terlibat dalam sebuah penelitian. Sutopo menyebutkan prosedur pengamatan atau observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah jenis observasi tidak berperan,²⁰ maka di dalam menganalisis film *Fast and Furious*, peneliti tidak terlibat secara langsung terhadap kejadian yang dialami oleh objek, melainkan dilakukan dengan cara mencermati tiap *shot* adegan yang terjadi pada film *action Fast and Furious 7* dengan mengamati tiap pergerakan kamera berdasarkan acuan yang ada yaitu *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane shot*, *crabbing*, dan *zooming*.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka ditujukan untuk mendapatkan referensi berupa buku-buku dan hasil penelitian lainnya yang berhubungan dengan penelitian tentang teknik analisis

²⁰HB Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006, hlm 31.

gambar, maupun tentang film *action Fast and Furious 7*. Secara spesifik, studi pustaka penelitian ini difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan seputar penelitian yaitu teknik pengambilan gambar dalam film. Studi pustaka dilakukan dengan menggali poin penting dari data-data hasil peneliti lain atau berbagai sumber literatur, baik berupa buku, karya tulis ilmiah, hasil-hasil resensi orang lain, dalam bentuk cetak maupun *online*.

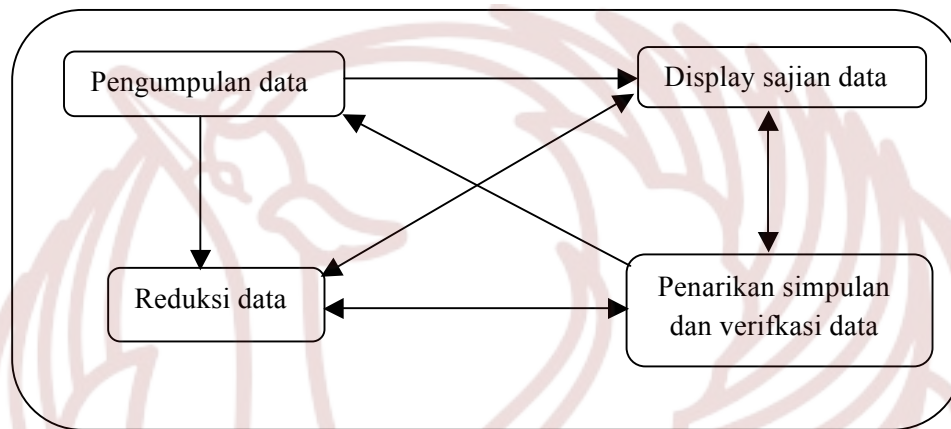
5. Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, kemudian membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.²¹ Langkah analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, display sajian data, penarikan simpulan dan verifikasi data.

Berdasarkan bagan yang diacu dari Miles dan Huberman dapat dipahami bahwa alur analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan simpulan dilakukan dalam penelitian ini secara bersama-sama dan sistematis. Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif tersebut, maka penelitian ini mengacu pada model analisis

²¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta, 2012, hlm 332.

data menurut pendapat yang diutarakan Miles dan Huberman yang dijabarkan pada model bagan berikut:



Bagan 2. Komponen-komponen analisis data model interaktif.

(Sumber: Miles dan Huberman, Terj. Tjejep Rohendi Rohidi, 1992, hlm 20).

Secara terperinci, komponen-komponen analisis data di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan langkah pengelompokan data berdasarkan pemilihan *shot* gambar yang ada di dalam film *action Fast and Furious 7*. Melakukan reduksi data artinya adalah memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada persoalan penting,

kemudian mencari tema dan polanya.²² Melalui *purposive sampling* yang telah dipaparkan pada sub jenis penelitian, maka reduksi dapat dilakukan untuk menentukan data yang akan dianalisis, dengan cara mengambil *shot* terpanjang sesuai jenis pergerakan kameranya pada adegan film untuk diuraikan secara spesifik tipe *shot*, ukuran gambar, dan jenis pergerakan kameranya. Beberapa bagian adegan *action* seperti pertarungan, kejar-kejaran, kecelakaan, balap mobil dalam film *Fast and Furious 7* tersebut diambil berdasarkan acuan teknik pergerakan kamera yaitu *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane shot*, *crabbing*, dan *zooming*. Pemilihan *shot* durasi terpanjang dimaksudkan untuk memudahkan analisis pergerakan kameranya, dengan demikian dapat diuraikan kesan yang terbentuk melalui *type of shot* dan *angle* kameranya. Misalnya dalam adegan ketika mobil sedang melaju cepat, maka pergerakan kamera akan mempengaruhi ukuran *frame* dan *type of shot* yang diambil, sehingga menghasilkan kesan dramatis terhadap penonton ketika menyaksikan adegan *action* tersebut.

b. Display sajian data

Sajian data merupakan proses penyusunan data secara deskriptif-interpretatif. Sajian data tersebut berupa gambar-gambar adegan *action* dari potongan film *action*

²² Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2012, hlm 93.

Fast and Furious 7 yang telah dipilih berdasarkan pergerakan kameranya *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane shot*, *crabbing*, dan *zooming*.

Adegan *action* seperti pertarungan, kejar-kejaran, kecelakaan, balap mobil dalam film *action Fast and Furious 7* dideskripsikan berdasarkan kejadian ceritanya dan menentukan letak *time codenya*. Langkah selanjutnya adalah menjabarkan secara spesifik ke dalam unit-unit terkecil, karena *type of shot* dan *angle* kamera menyatu menjadi unit terkecil di dalam setiap pergerakan kamera, maka dengan menjelaskan definisi dan makna dari *type of shot* dan *angle* yang diambil dari adegan tersebut memudahkan untuk menganalisis teknik pergerakan kamera, sehingga ditemukan kesan *action* yang dramatis di dalam film *action Fast and Furious*.

c. Penarikan simpulan dan verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir, yaitu sajian data yang ada dideskripsikan melalui proses interpretasi dan penafsiran, sehingga didapatkan suatu jalinan data yang saling terikat satu sama lainnya. Menurut Schaltzman dan Strauss, tujuan dari penafsiran data salah satunya adalah capaian deskriptif analitik, artinya kategori-kategori yang telah diolah untuk menemukan deskripsi baru.²³

²³ Schaltzman & Anselm L. Strauss. *Field Research: Strategies for a Natural Sociology*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc, 1973, hlm 110-111.

Sajian data yang telah dikumpulkan dan direduksi, ditafsirkan berdasarkan kategori yang ada, sehingga dengan pengembangan lebih lanjut, menurut proses analitik dapat ditemukan argumentasi baru, pembandingan, analisis proses, analisis-sebab-akibat, maupun pemanfaatan analogi.²⁴ Pada proses penarikan simpulan penelitian terhadap film *action Fast and Furious 7* ini berupa peranan teknik pergerakan kamera untuk membuat kesan *action* dramatik dalam sebuah adegan film yang menjadi bagian penting dalam analisis penelitian ini.

²⁴ Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya 2010, hlm 257-259.

I. Sistematika Penulisan

Bab I memaparkan pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka pikir, dan metode penelitian.

Bab II memaparkan tentang deskripsi film *action Fast and Furious 7* secara umum, baik dari segi cerita, aktor, aktis, pemeranan masing-masing tokoh, serta peranan kerabat kerja yang terlibat dalam produksi film tersebut.

Bab III merupakan pokok bahasan yang dikaji dalam film *action Fast and Furious 7*. Penjelasan pada bab ini menguraikan unsur-unsur sinematik dalam film *action “Fast and Furious 7”*, yang memfokuskan pada teknik pergerakan kamera dengan cara mengambil beberapa contoh sampling data, yang dianalisis melalui pengambilan *shot* di *time code* tertentu. Analisis teknik pergerakan kamera dengan dilakukan dengan *purposive sampling* melalui penarikan sampel *Pan, Tilt, Tracking, Crane Shot, Crabbing*, dan *Zooming*.

Bab IV merupakan penutup, berupa kesimpulan tentang hasil temuan penelitian ini dan saran atau rekomendasi berdasarkan proses dan pengalaman selama penelitian.

BAB II

FILM ACTION FAST AND FURIOUS 7

A. Identitas Film *Action Fast and Furious 7*

Film *action Fast and Furious 7* termasuk dalam jenis film fiksi dan berdurasi panjang, maka film ini tentunya juga dibuat dengan waktu proses pembuatan yang panjang pula. Sebagaimana pernyataan yang diungkapkan Pratista, bahwa film fiksi seringkali memakan waktu yang lebih lama, membutuhkan banyak keterlibatan pemain dan juga kru di dalam proses produksi hingga pasca-produksinya. Film fiksi menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep adegan yang telah dirancang sejak awal, terikat dengan adanya plot, struktur cerita film fiksi terikat hukum kausalitas (sebab-akibat), pengklasifikasian tokoh-tokohnya terbagi karakter protagonis dan antagonis, terdapat masalah dan konflik, adanya penutupan, dan juga memiliki pola pengembangan cerita yang jelas.²⁵

Secara sinematografi, peranan *first cameraman* atau sering disebut sebagai penata fotografi (*director of photography*), bertanggung jawab dalam pembuatan film yaitu terhadap pergerakan dan penempatan kamera dan juga pencahayaan dalam

²⁵Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 6.

suatu adegan.²⁶ Tugas seorang *Director of Photography* (DOP) adalah merancang dan melakukan pengambilan gambar sesuai dengan acuan skenario yang telah disepakati bersama sutradara.

Aspek dalam sinematografi dan videografi yang dikerjakan seorang *DOP* tentu penuh perhitungan matang, meskipun seorang *DOP* juga mempunyai hak untuk membuat keputusan-keputusan sendiri secara teknis di lapangan, namun persoalan teknis visual ini hasilnya harus dipertanggungjawabkan dan dinilai oleh sutradara. Penelitian ini memfokuskan pada analisis terhadap aspek-aspek pengambilan gambar di film sekuel *action Fast and Furious 7*.

Unsur pokok di dalam film yaitu berupa visual gambar, adanya audio atau tata suara, serta jalannya cerita dari film tersebut. Secara spesifik, unsur visual di dalam film *action Fast and Furious 7* yaitu sebuah sajian visual khas *action* dari setiap aksi dan adegan pemainnya, sehingga memberikan kesan dramatik kepada penonton, namun hal yang terpenting dari unsur visual ini adalah harus mampu mendukung sisi naratif dan estetika sebuah film.

Peranan tata suara juga menjadi unsur pokok dalam sebuah pembuatan film, karena unsur suara memegang peranan penting untuk mendukung komunikasi dan memudahkan penonton menangkap informasi dari film. Sebagaimana dengan pendapat Purba, yang menyatakan bahwa suara sering dianggap sebagai sesuatu yang

²⁶Fachruddin, Andi. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, hlm 442.

bersifat sekunder, kualitas suara yang buruk dapat membuat kesal penonton dan merusak unsur visual, namun sebaliknya jika kualitas suara tersebut bagus, maka kualitas suara tersebut justru mampu menutupi dan menyembunyikan kekeliruan visualnya.²⁷ Peranan unsur suara di dalam film *action Fast and Furious 7* yaitu mendukung setiap adegan film dan menguatkan informasi visual, sehingga pesan dan kesan yang ditampilkan dapat dicerap oleh penonton.

Selain unsur visual dan tata suara, unsur pokok lainnya adalah penataan alur cerita. Hal ini karena penonton selalu mengikuti jalannya cerita film, sehingga di dalam pembuatan film fiksi, seorang sutradara dan *DOP* tentu harus memperhatikan penataan alur cerita. Setiap aksi dan adegan yang ditampilkan pada film *action Fast and Furious 7* selalu berhubungan dengan adegan lainnya, sehingga keterikatan setiap adegan harus dapat ditangkap secara logika agar penonton mudah memahami cerita, sehingga sebuah film dapat menampilkan citra visual secara berkesinambungan, mengalir, dan dapat diterima secara logis.

B. Sinopsis Film *action Fast and Furious 7*

“Dominic and his crew thought they'd left the criminal mercenary life behind. They'd defeated international terrorist Owen Shaw and went their separate ways. But now, Shaw's brother, Deckard Shaw, is out killing the crew one by one for revenge. Worse, a Somali terrorist called Jakarde and a shady government official called "Mr. Nobody" are both competing to steal a computer terrorism program called "God's Eye," that can turn any technological device into a weapon. Torretto must

²⁷ Januarius Andi Purba. *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013, hlm 61.

reconvene with his team to stop Shaw and retrieve the God's Eye program while caught in a power struggle between the terrorist and the United States government."²⁸

Dominic dan Kranya mengira mereka telah meninggalkan kehidupan bayaran kriminal di masa lalunya. Mereka telah mengalahkan teroris internasional Owen Shaw dan berpisah. Tapi sekarang, saudara laki-laki Shaw, Deckard Shaw, sedang membunuh kru satu demi satu untuk membalas dendam. Lebih buruk lagi, seorang teroris Somalia yang disebut Jarkande dan seorang pejabat pemerintah yang baik bernama Mr. Nobody sama-sama berlomba mencuri program terorisme komputer yang disebut *God's Eye* (Mata Tuhan), yang bisa mengubah perangkat teknologi menjadi senjata. Toretto harus berkumpul kembali dengan timnya untuk menghentikan Shaw dan mengambil program *God's Eye* saat terjebak dalam perebutan kekuasaan antara teroris dan pemerintah Amerika Serikat.

C. Kerabat Kerja dan Pemain di Film *Action Fast and Furious 7*

1. Kerabat Kerja dalam Film *action Fast and Furious 7*

Proses pembuatan film secara profesional tentu tidak lepas dari peranan orang berkompeten, karena keberhasilan film juga ditentukan oleh tim departemen produksi

²⁸ <http://www.imdb.com/title/tt2820852/plotsummary>. Diakses 19 Juli 2017. Pukul 22.00 WIB

yang di dalamnya terdapat pembagian bidang kerja, seperti produser, sutradara, sinematografi, penulis skenario, hingga asisten pembantunya.

Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh produksi agar sesuai dengan tujuan, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi dengan anggaran yang telah disetujui. Sebutan ini untuk orang yang memproduksi sebuah film, tetapi bukan dalam arti membiayai atau menanamkan investasi dalam sebuah produksi.²⁹ Produser di dalam film *action Fast and Furious 7* adalah Neal H. Moritz, sedangkan tugas sutradara dipegang oleh James Wan. Sutradara mempunyai peranan penting di dalam sebuah produksi film. Meminjam pernyataan Michael Rabiger mengenai penyutradaraan, yakni:

*“Directing means developing the skills and persuasion to make every body give of their very best. It involves thinking, feeling, and acting like a director from the first idea through to the final cut, which is what this book covers. When shooting’s done, the director needs the rigor in the cuttingroom to work and rework the piece so that its notes merge into a concerto.”*³⁰

Pendapat Rabiger di atas memberikan gambaran tentang tugas seorang sutradara, yang mengupayakan dan mengembangkan kemampuan diri, dalam rangka mengajak untuk membuat sesuatu yang terbaik. Peranan seorang sutradara tersebut

²⁹ Andi Fachruddin. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012. 458.

³⁰Rabiger, Michael. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. New York: Focal Press. 2008, yang dikutip dalam Zen Al-Ansory. *Tauhid dalam Hati*. Laporan Kekaryaannya S-1 Prodi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2013, hlm 3.

mencangkup pemikiran, perasaan dan akting, seperti yang telah dipikirkan secara terencana oleh sutradara dari awal hingga akhir berdasarkan naskah ceritanya. Sutradara pada film *action Fast and Furious 7* adalah James Wan yang lebih dikenal sebagai sutradara untuk film bergenre horor. Beberapa buah karya film yang telah disutradarai oleh James Wan yaitu *Saw* (2004), *Saw III* (2006), *Dead Silence* (2007), *Dream Home* (2010), *Insidious* (2010), *Insidious Chapter 2* (2013), *The Conjuring* (2013), *Anabelle* (2014), *Demonic* (2015), *Insidious Chapter III* (2015), *The Conjuring 2* (2015), *Fast and Furious 7* (2015), *Lights Out* (2016), *Anabelle II* (2017), *Insidious Chapter IV* (2017), dan *Saw Legacy* (2017). Selain sebagai sutradara profesional, Wan juga dikenal sebagai seorang penulis. Karirnya sebagai sutradara film diawali ketika dirinya terlibat dalam pembuatan film pendek bergenre horor berjudul *Saw*, yang kemudian menjadi film horor terlaris. Nama James Wan semakin dikenal lewat film horor *The Conjuring*.³¹ Berdasarkan beberapa film besutan James Wan tersebut, hanya film *Fast and Furious 7* yang bergenre *action*.

Keahliannya dalam mengambil gambar dan menciptakan suasana adegan dramatik dapat dilihat di karya filmnya bergenre horror, walaupun demikian Wan telah menunjukkan kualitas dan kemampuannya membuat adegan *action* pada film *Fast and Furious 7*, yang tidak kalah menegangkan dengan gaya penyutradaraannya ketika membuat film horror.

³¹http://www.imdb.com/name/nm1490123/bio?ref_=nm_ov_bio_sm Diakses pada 5 Juni 2017. Jam 19.35 WIB.

Sinematografi pada film *action Fast and Furious 7* adalah Stephen F. Windon. Kredibilitasnya dalam dunia perfilman telah terbukti, dirinya pernah mendapatkan penghargaan di antaranya adalah *AFI [Aus] Award Nom* [1993] untuk *No Worries*; *AFI [Aus] Award Nom* [1994] untuk *Country Life*; *ASC TV Award* [2010], *Emmy Award Nom* [2010], penghargaan *Golden Tripod ACS* 2011 untuk *Pasific* (ep #8 (ACS) dan *Pasific* #9.³²

Karir Stephen F Windon dimulai sejak tahun 1988 ketika dirinya dipercaya sebagai asisten operator kamera pada film *Crocodile Dundee II* bersama Stephen Root dan Carlos Carrasco. Kemudian pada tahun yang sama, Windon juga terlibat sebagai operator kamera dalam film *The Rescue* (1988) dan *The Rainbow Warrior Conspiracy* (1989). Karirnya menanjak ketika Windon dipercaya untuk memegang peranan sebagai seorang penata kamera pada film bergenre horor berjudul *Kadaica* (1988). Selain mengerjakan film horor, Windon juga ahli memuat drama televisi seperti *Prejudice* (1989), film episode berjudul *Mission Impossible* (1989), film *Police Rescue* (1991), drama televisi *Come in Spinner* (1990), *Children of The Dragon* (1991), *The Leaving of Liverpool* (1992), film komedi berjudul *Love in Limbo* (1993), drama keluarga berjudul *No Worries* (1994), *Rapa Nui* (1994), serial televisi berjudul *Naked: Stories of Men* (1996), dan *The Romance Hotel de Love* (1996). Windon memulai karirnya sebagai *Director of Photography* (DOP) di dunia

³²<http://www.cinematographers.nl/PaginasDoPh/windon.htm> Diakses pada 24 April 2017. Jam 23.20 WIB.

internasional bersama Kevin Costner's pada film drama berjudul *Postman* (1997), *Firestorm* (1998), *The Patriot* (1998), dan film horor *Deep Blue Sea* (1999).³³

Semenjak karirnya sebagai seorang penata kamera mampu dikenal di dunia perfilman internasional Stephen F. Windon ternyata banyak terlibat dalam pembuatan film sekuel *Fast Furious*. Keahliannya sebagai seorang sinematografer dipercaya sejak proses produksi film *The Fast and The Furious Tokyo Drift* (2006), *Fast Five* (2011), *Furious 6* (2013), *Fast and Furious 7* (2016), hingga *Fast 8* (2017).

Penulis naskah atau skenario pada film *action Fast and Furious 7* adalah Chris Morgan. Naskah pada film *action Fast and Furious 7* dibuat berdasarkan karakter karya Gary Scott Thompson. Karir dan kredibilitasnya di mulai sejak tahun 2006 ketika Morgan bekerja sebagai penulis komik *franchise* di Amerika, berjudul *Fast and Furious*. Kemudian dari komik tersebut, akhirnya di tahun 2011 perusahaan Universal Pictures mengajak Morgan membuat kesepakatan untuk bekerjasama.³⁴

2. Pemeran dalam Film *action Fast and Furious 7*

Pemeran di dalam film *action Fast and Furious 7* di antaranya adalah Vin Diesel sebagai Dominic Toretto, Dwayne 'The Rock' Johnson sebagai Luke Hobbs,

³³http://memory-alpha.wikia.com/wiki/Stephen_F._Windon Diakses pada 24 April 2017. Jam 23.45 WIB.

³⁴http://fastandfurious.wikia.com/wiki/Chris_Morgan. Diakses pada 24 April 2017. Jam 00.25 WIB.

Jason Statham yang berperan sebagai Deckard Shaw, Michelle Rodriguez sebagai Letty Ortiz, Jordana Brewster sebagai Mia Toretto, Nathalie Emmanuel sebagai Ramsey, Elsa Pataky sebagai Elena. Selain itu, Tyrese Gibson, Ludacris, Kurt Russell, dan Djimon Hounsou juga turut terlibat bermain di film ini. *Fast and Furious 7* rilis dan sekaligus menandai penampilan terakhir dari aksi Paul Walker sebelum dirinya meninggal pada usia 40 tahun.

Aktor yang bermain di film *action Fast and Furious 7* merupakan pemain film profesional yang seringkali dijumpai di industri film Hollywood dan industri film terkenal lainnya. Mengutip pernyataan Pratista, bahwa aktor dan aktris profesional merupakan seorang yang sangat terlatih dan mampu bermain dalam segala jenis peran dengan berbagai macam gaya.³⁵ Sesuai pendapat Pratista tersebut, maka tidak semua pemain yang ada di film *action Fast and Furious 7* bisa disebut aktor. Pembahasan mengenai kiprah aktor yang bermain di film *action Fast and Furious 7* dapat diuraikan sebagai berikut:

Vin Diesel yang berperan sebagai Dominic Toretto masih eksis dengan aksi-aksinya sebagai pembalap liar jalanan. Dirinya terkenal dan muncul di beberapa film Hollywood. Vin Diesel muda memutuskan untuk berhenti kuliah dan membuat film drama berjudul *Multi Facial* (1994). Semenjak itu, karyanya mulai diminati oleh sutradara Steven Spielberg, yang kemudian justru membawa jalan hidupnya bermain dalam film epik Perang Dunia II berjudul *Saving Private Ryan* (1998) sebagai

³⁵ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hlm 83.

anggota tentara. Kiprahnya berlanjut, dirinya bermain dalam film “xXx” (2002) yang berperan sebagai Xander Cage dan juga bermain di film *The Pacifier* (2005) memerankan diri sebagai Letnan Shane Wolfe. Rupanya perjalanan hidup Vin Diesel tidak hanya berperan sebagai aktor, melainkan juga pernah menjadi produser, sutradara, dan penulis. Ketenarannya di dunia seni film semakin mengangkat namanya ketika Vin Diesel kembali bermain dalam film *The Chronicles of Riddick* (2004) dan *Riddick* (2013).³⁶ Berkat kepopuleran film serial *Fast Furious* namanya kini justru semakin dikenal sebagai Dominic Toretto, karena peran dan aksinya yang menegangkan dan penuh adegan dramatis.

Dwayne Douglas Johnson atau dikenal namanya sebagai “The Rock”, merupakan seorang pegulat profesional. Karirnya dimulai ketika bergabung dalam *World Wrestling Federation* (WWF), federasi untuk olahraga gulat. Ketenarannya dan kegagahannya dalam dunia gulat mengantarkan kiprahnya ke dunia perfilman³⁷. Dwayne Johnson bermain dalam film *The Mummy Returns* (2001), yang berperan sebagai *The Scorpion King*. Lalu, pada cerita yang berbeda, dirinya berlanjut sebagai aktor dalam film *The Scorpion King* (2002) bersama aktris berdaerah oriental, Kelly Hu. Film *action* laga yang dibintanginya adalah *The Rundown* (2003), pada film ini sedikit banyak memunculkan gayanya yang khas sebagai seorang pegulat. Kemudian,

³⁶http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=Vin+Diesel&s=all Diakses pada 30 Mei 2017. Jam 20.35 WIB.

³⁷<http://www.biography.com/people/dwayne-johnson-11818916&prev=search> Diakses pada 2 Mei 2017. Jam 15.00 WIB.

pada tahun 2005, Dwayne Johnson kembali muncul dalam film *action* laga berjudul *Doom* yang menceritakan tentang menjangkitnya wabah virus, sehingga menyebabkan dirinya juga terinfeksi dan merubah wataknya menjadi jahat. Beberapa film yang dibintangi Dwayne Johnson rata-rata memang banyak memunculkan aksi laga, duel dan pamer kekuatan otot, sehingga dalam film *Fast Five* (2005), *Fast & Furious 6* (2006) dan *Fast and Furious 7* (2015), peranan dan aksi Dwayne Johnson juga banyak memamerkan adu fisik atau aksi *combat*.

Jason Statham sebelum berkarir menjadi aktor, merupakan atlet olahraga diving, bahkan tercatat sebagai anggota *National Diving Squad* selama 12 tahun. Awal karir di dunia entertain dimulai ketika muncul audisi pencarian bakat melihat kemampuan Jason Statham dan mengajaknya untuk terjun di dunia modelling. Saat menjadi model iklan dari produk pakaian French Connection, sutradara Guy Ritchie menawarinya untuk ikut bermain dalam filmnya. Ritchie memang mencari karakter yang tepat untuk tokoh Bacon yang kehidupannya tak jauh-jauh dari sales pasar gelap, maka mulailah Jason Statham menggeluti dunia peran lewat film pertamanya *Lock, Stock And Two Smoking Barrels* (1998).³⁸ Jason Statham sempat membintangi film berjudul “*Snatch* “ yang rilis pada tahun 2000-2001-an ini dinilai cukup unik. Karya ini menjadi paduan antara komedi dengan dunia kriminal, yang sejatinya jauh

³⁸http://www.imdb.com/name/nm0005458/bio?ref_=nm_ov_bio_sm Diakses pada 30 Mei 2017. Jam 20.47 WIB.

dari humor. Di dalamnya terdapat dua cerita, tentang dunia tinju serta mafianya, juga tentang aksi bandit pencuri berlian serta pengkhianatannya.³⁹

Beberapa film populer yang pernah dibintangi Jason Statham di antaranya adalah *The Transporter I* (2002), *The Italian Job* (2003), *Transporter II* (2005), *The Transporter III* (2008), *Death Race* 2008, *The Expendables* (2010), *The Mechanic* (2011), film *action*-kriminal dan cukup emosional lainnya adalah *Safe* (2012), Jason berperan sebagai Luke Write yang melakukan misi penyelamatan seorang anak dari tangan mafia, hingga *Fast and Furious 7*, Jason Statham tetap memukau dengan aksi yang sama, dirinya selalu menampilkan aksi menegangkan, seperti bela diri, tembak-menembak, kejar-kejaran mobil, pelarian dari kejaran musuh dengan melompat ke laut. Jason Statham melakukan semua aksi berbahaya tersebut, dan kebanyakan tanpa bantuan *stuntman*, terutama untuk adegan menyelam dan bertarung. Karakter pembawaan Jason Statham di film *action* yang dibintanginya selama ini sangat cocok untuk memerankan tokoh jahat pada film *action Fast and Furious 7*.

³⁹http://www.imdb.com/name/nm0425005/bio?ref_=nm_ov_bio_sm Diakses pada 30 Mei 2017. Jam 20.52 WIB.

BAB III

TEKNIK PERGERAKAN KAMERA PADA FILM *ACTION*

FAST AND FURIOUS 7

Film bergenre *action Fast and Furious 7* memiliki beberapa aspek yang mendukung terciptanya sebuah aksi dramatis. Adegan aksi dalam film tersebut tercipta karena adanya perpaduan pergerakan kamera dengan *angle* dan *type of shot* tertentu. Aspek sinematografi tersebut bukan hanya persoalan merekam adegan saja, melainkan mencakup teknis pengambilan gambarnya agar mempunyai makna.

Analisis teknik pergerakan kamera pada film *action Fast and Furious 7* berdasarkan teori yang diacu yaitu diaplikasikan melalui teknik *pan, tilt, tracking, crane shot, crabbing*, serta *zooming*. Melalui teknik pergerakan kamera, maka di dalamnya dapat diidentifikasi *shot*, ukuran gambar, dan sudut pengambilan gambarnya.

Setiap *action* yang tercipta pada adegan film *action Fast and Furious 7* tidak lepas dari teknik pergerakan kamera, karena dalam produksi film kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak merekam adegan objek yang dituju. Pergerakan kamera tersebut sangat dibutuhkan untuk menunjukkan sebuah karakter objek, situasi dan juga menciptakan ketegangan, sehingga menunjang capaian sebuah genre *action*

secara maksimal. Beberapa teknik pergerakan kamera yang digunakan pada film *action Fast and Furious 7* di antaranya sebagai berikut.

A. Pergerakan Kamera dengan Teknik *Pan*

Adegan ini memperlihatkan aksi Dominic Toretto mengemudikan mobil yang melaju dengan cepat di sebuah jalanan untuk mengejar Decker Shaw. Ukuran *shot* yang digunakan dalam adegan pada tabel 4, gambar nomor 1 adalah *long shot* (LS) yang memperlihatkan jarak antara mobil yang sedang berkejaran dengan latar belakangnya terlihat dalam satu gambar, sehingga seluruh pemandangan dapat terlihat dan memberikan kesan kedalaman. Makna yang muncul dari *long shot* ini adalah terjadinya jarak publik antara mata penonton dengan obyek yang dilihatnya. Penjelasan tabel 4, gambar nomor 2 dan nomor 3 masih dalam satu pergerakan kamera dengan teknik *pan*, hanya saja ukuran shot yang digunakan adalah *full shot* (FS). Pengambilan gambar dengan *full shot*, juga memberikan kesan kedalaman sehingga makna yang terbentuk adalah sebuah hubungan sosial antara objek dengan lingkungannya. Objek yang dimaksud adalah mobil bergerak melaju dan terlihat area pemandangan daerah sekitar yang luas. Mobil yang dikendarai Dominic Toretto terlihat kecil dalam sebuah latar belakang suasana kota yang cukup luas.


Sudut pengambilan gambar pada adegan dengan teknik pergerakan kamera *pan* adalah *normal angle*, yaitu sudut pengambilan gambar yang memposisikan kamera



sejajar dengan ketinggian mata pada objek yang diambil, sehingga menimbulkan pemaknaan kewajaran, kesetaraan atau sederajat.

Visualisasi sinematik dalam rangkaian adegan tersebut dibuat melalui teknik pergerakan kamera *pan left*, yaitu kamera bergerak secara horizontal dengan posisi kamera statis dari kanan ke kiri. Melalui teknik pergerakan kamera *pan*, dengan perpaduan sudut pengambilan gambar *normal angle*, serta ukuran gambar yang cenderung *full shot* dan *long shot*, maka makna yang diungkapkan pada penggunaan teknik tersebut dimaksudkan untuk menunjukkan sebuah adegan *action* yang menerangkan lingkungan sekitar dalam situasi yang dramatis dan tegang, sehingga penonton dapat memahami dan ikut terbawa untuk merasakan ketegangan yang terjadi pada adegan *action* kejar-kejaran mobil tersebut. Penjelasan mengenai pergerakan kamera dengan teknik *pan* dapat dilihat pada gambar dalam tabel berikut.

Tabel 4. Teknik pergerakan kamera *pan* yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7*

(Sumber: Capture video film *action Fast and Furious 7*. TC:00:28:18 hingga TC: 00:28:20)

No	Gambar	Size	Angle	Kesan
1		<i>Long shot</i> (LS)	<i>Normal angle</i>	Sebuah <i>action</i> tegang dan dramatis

2		<i>Full shot</i> (FS)	<i>Normal angle</i>	sebuah mobil yang melaju dengan kencang.
3		<i>Full shot</i> (FS)	<i>Normal angle</i>	

B. Pergerakan Kamera dengan Teknik *Tilt*

Aksi pertarungan yang diungkapkan melalui teknik *tilt* tersebut menampilkan duel antara Dominic Toretto dengan Decker Shaw di atas sebuah tempat parkir mobil. Pada tabel 5 adegan gambar nomor 1 dan nomor 2 tersebut, ukuran *shot* yang digunakan adalah *medium shot*, yaitu pengambilan gambar adegan duel antara Decker Shaw dengan Dominic Toretto diperlihatkan dengan batas antara kepala sampai batas pinggang, makna yang diungkap dari adegan ini adalah sebuah hubungan personal sebuah emosi serta ekspresi.

Angle kamera yang digunakan pada adegan gambar nomor 1 dan 2 tersebut adalah *normal angle*, maka makna yang diungkap berdasarkan sudut pengambilan

gambarnya adalah kewajaran, kesetaraan, atau sederajat. Penjelasan gambar nomor 3 pada adegan pertarungan tersebut juga diungkapkan dengan ukuran gambar *medium shot*, namun dengan *angle* kamera *high angle*, maka makna yang diungkapkan dari gambar ini adalah rendah dan tertekan. Selanjutnya, pada adegan gambar nomor 4, diungkapkan dengan ukuran gambar *medium shot*, namun pada *angle* kamera posisinya kembali ke *normal angle*.




Aksi pertarungan antara Decker Shaw dengan Dominic Toretto ini dibuat dengan teknik pergerakan kamera *tilt*, jadi kamera bergerak secara kontinyu dari atas ke bawah dan dari bawah kembali ke atas tanpa merubah ukuran gambar, perubahan sudut pengambilan gambarnya saja yang berubah, dari *normal angle* ke *high angle* dan kembali ke *normal angle*.


Adegan *action combat* atau pertarungan jarak dekat yang ditunjukkan dengan penggunaan teknik *tilt* ini dominan dengan ukuran gambar *medium close up*, sedangkan sudut pengambilan gambar pandangan digunakan adalah *normal angle* dan *high angle*. Sudut pengambilan gambar secara *high angle* digunakan untuk membuat subjek tampak tidak memiliki kekuatan, yang menonjol, sedangkan posisi *normal angle* adalah sebuah ungkapan kesetaraan, maka untuk mewujudkan sebuah aksi pertarungan yang dramatis, kamera dibuat bergerak dengan tempo pergerakan yang cepat. Melalui pergerakan kamera dengan teknik *tilt* ini, dapat menstimulasi perhatian penonton untuk ikut merasakan aksi dan situasi ketegangan yang dialami pemain saat

bertarung jarak dekat. Penjelasan mengenai pergerakan kamera dengan teknik *tilt* dapat dilihat pada gambar dalam tabel berikut.

Tabel 5. Teknik pergerakan kamera *tilt* yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7*

(Sumber: Capture video film *action Fast and Furious 7*. TC:01:54:10 hingga TC: 01:54:14).

No	Gambar	Size	Angle	Kesan
1		<i>Medium shot (MS)</i>	<i>Normal Angle</i>	Ketegangan dan perasaan tertekan dalam sebuah adegan <i>action</i> pertarungan jarak dekat.
2		<i>Medium shot (MS)</i>	<i>Normal Angle</i>	
3		<i>Medium shot (MS)</i>	<i>High Angle</i>	

4		<i>Medium shot (MS)</i>	<i>Normal Angle</i>	
---	---	---------------------------------	-------------------------	--

C. Pergerakan Kamera dengan Teknik *Tracking*

Salah satu contoh penggunaan teknik pergerakan kamera dengan *tracking* pada beberapa adegan dalam film *action Fast and Furious 7* ditunjukkan melalui bagian dari *time code*: 01:04:58 sampai *time code*: 01:05:03. Adegan yang dilakukan dengan teknik *tracking* tersebut menjelaskan tentang barisan mobil-mobil mewah yang berjajar rapi. Adegan tersebut merupakan bagian dari rangkaian misi pengejaran Dominic Toretto ke Abu Dhabi bersama kawan-kawannya untuk memburu “Mata Tuhan”. Sebuah peralatan komputer berteknologi canggih yang akan digunakan untuk melacak keberadaan Decker Shaw dan menghentikan aksi terror jahatnya.

Ukuran *shot* yang digunakan dalam adegan pada tabel 6, gambar nomor 1, 2 dan 3 adalah *medium shot* (MS) yaitu pengambilan gambar mobil yang terparkir berjajar, pada ukuran gambar ini dapat dipahami bahwa maksud dari ketiga adegan ini lebih menekankan objek mobil daripada latar belakang bangunan. Kamera dimaksudkan untuk mengarahkan pandangan penonton agar terfokus pada mobil

yang berbaris sejajar tersebut, sehingga makna yang dapat ditangkap dari adegan ini adalah sebuah hubungan personal. Pada gambar nomor 4, akibat pergerakan objek mobil dan pergerakan kamera, maka ukuran gambar mengalami perubahan dari *medium shot* menjadi *medium close up*. Ukuran *medium close up* ini memenuhi bingkai atau *frame* gambar, sehingga mempertegas keberadaan objek mobil yang berjajar tersebut.

Ukuran gambar tersebut didukung dengan sudut pengambilan gambar secara *low angle*, yaitu sudut pengambilan gambar yang diambil dari bawah objek mobil, semacam pandangan mata katak, sehingga makna yang muncul adalah sebuah kewibawaan, dinamis, keagungan, dan tampak memiliki kekuatan.

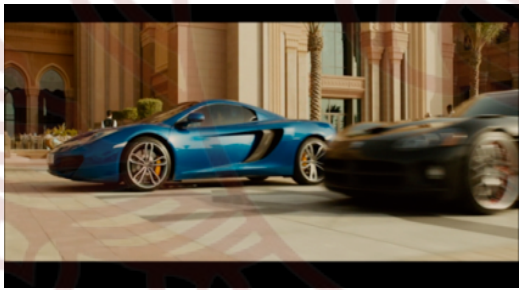

Berdasarkan teknik pergerakan kamera *tracking* yang diambil pada adegan ini, kamera bergerak mundur secara halus, yaitu semakin menjauhi mobil, namun objek mobil justru semakin memenuhi *frame* gambar, sehingga terbentuk sebuah ukuran gambar *medium close up*, seperti yang terlihat pada gambar nomor 4.

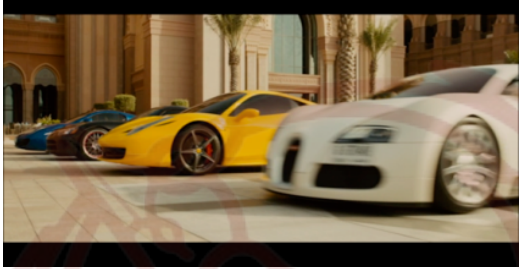

Barisan mobil mewah yang merupakan ciri khas dalam film *action Fast and Furious 7*, yang dibuat melalui teknik pergerakan kamera *tracking*, dengan arah pergerakan kamera bergerak mundur dan seiring pergerakan objek mobil yang bergerak tertata secara sejajar hingga memenuhi *frame*, maka menghasilkan sebuah kesan visual tentang keidentikan dan kegagahan ikon mobil-mobil super mewah sebagai ciri khas yang selalu ada di dalam film *action Fast and Furious 7*.

Ukuran gambar dan sudut pengambilan gambar yang berpadu dengan teknik pergerakan *tracking* tersebut memberikan kesan keagungan, kegagahan, dan menegaskan kekuatan, bertujuan untuk membuat daya pesona tentang mobil yang super mewah kepada penonton. Penjelasan mengenai pergerakan kamera dengan teknik *tracking* tersebut dapat dilihat pada gambar dalam tabel berikut.

Tabel 6. Teknik *tracking* yang digunakan dalam film action *Fast and Furious 7*

(Sumber: Capture video film action *Fast and Furious 7*. TC:01:04:58 hingga TC: 01:05:03).

No	Gambar	Size	Angle	Kesan
1		<i>Medium shot</i>	<i>Low Angle</i>	Keagungan, kegagahan, dan menegaskan kekuatan tentang mobil yang super mewah kepada penonton.
2		<i>Medium shot</i>	<i>Low Angle</i>	

3		Medium Shot	Low Angle	
4		Medium close up	Low Angle	

D. Pergerakan Kamera dengan Teknik *Crane Shot*

Pergerakan kamera pada adegan dalam film ini adalah teknik pergerakan kamera dengan cara *crane shot* yang ditunjukkan pada *time code*: 01:00:16 sampai *time code*: 01:00:23. Adegan *action* pada film ini memperlihatkan situasi kecelakaan mobil yang dikendarai Dominic Toretto dan kawan-kawan Dominic Toretto

mendatanginya, setelah mobil yang dikendarai Toretto terjatuh di sebuah daerah lembah dan perbukitan yang berbatu terjal.

Ukuran pengambilan gambar yang dihasilkan dengan menggunakan *crane* pada tabel 7 adegan gambar nomor 1 adalah *extreme long shot*, yaitu pengambilan gambar yang menampilkan objek mobil dengan disertai dominasi gambar latar belakang lingkungan sekitarnya, sehingga objek mobil tampak sangat kecil. Makna dari ukuran gambar *extreme long shot* pada adegan gambar nomor 1 dimaksudkan untuk menunjukkan sesuatu yang luas dan luar biasa. Kemudian karena pergerakan subjek, maka pada adegan gambar 2, subjek semakin mendekat, sehingga menghasilkan ukuran gambar *long shot*, yaitu pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh, hingga seluruh pemandangan dapat ditampilkan semua di dalam gambar, makna yang ditangkap dari ukuran gambar nomor 2 adalah keterhubungan *scope* atau ruang, keterhubungan antar konteks, dan menginterpretasikan sebuah jarak publik. Sudut pengambilan gambar pada adegan gambar nomor 1 dan 2 adalah *normal angle* yaitu sesuai pandangan mata penonton atau kamera berada pada posisi sejajar dengan ketinggian mata pada objek yang diambil. Makna yang tersirat dari sudut pengambilan gambar pada adegan tersebut adalah kewajaran, kesetaraan, atau sederajat.




Adegan dengan teknik pergerakan kamera *crane* tersebut merupakan satu rangkaian *shot* yang tidak terputus. Selanjutnya, *crane* bergerak ke arah mobil yang mengalami kecelakaan, yang ditunjukkan pada tabel 7 gambar nomor 3. Ukuran gambar pada gambar nomor 3 tersebut ditunjukkan dengan *medium shot*, yaitu lebih

ditunjukkan pada kondisi mobil yang dalam kondisi rusak. Makna yang dapat ditangkap dari adegan ini adalah sebuah hubungan personal dari sebuah kecelakaan mobil, sedangkan sudut pengambilan gambar adalah *high angle*, yaitu kondisi tertekan, rendah, lemah atau tampak tidak berdaya.

Adegan pada keterangan tabel 7 gambar nomor 4, diperlihatkan ketika Dominic Toretto sedang berusaha keluar dari mobilnya. Ukuran gambar yang ditunjukkan adalah *knee shot*, yaitu kamera mengambil gambar pada batas kepala hingga lutut, hal ini dimaksudkan untuk memperkaya keindahan gambar pada saat transisi dari adegan gambar nomor 3 menuju gambar nomor 4, sehingga memperkuat hubungan personal antara kerusakan mobil dan keadaan Dominic Toretto yang mengalami kecelakaan. Pada adegan gambar nomor 4 tersebut juga menggunakan sudut pengambilan gambar *high angle* untuk memberikan kesan rendah, lemah dan tidak berdaya. Teknik pergerakan kamera dengan *crane shot* dalam satu rangkaian *shot* ini bertujuan untuk menunjukkan sebuah tragedi kecelakaan yang dialami pemain, sehingga penonton dibawa untuk mengetahui secara lebih dekat kepada situasi dan tragedi pasca kecelakaan yang dialami Dominic Toretto. Penjelasan mengenai pergerakan kamera dengan teknik *crane shot* tersebut dapat dilihat pada gambar dalam tabel berikut.

**Tabel 7. Teknik pergerakan kamera *crane shot*
yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7***

(Sumber: Capture video film *action Fast and Furious 7*. TC:01:00:16 hingga TC: 01:00:23).

No	Gambar	Size	Angle	Kesan
1		<i>Extreme long shot</i>	<i>Straight angle/ normal angle</i>	Menunjukk an sebuah keterangan gambaran lokasi dan situasi.
2		<i>Long shot</i>	<i>Straight angle/ normal angle</i>	
3		<i>Medium shot</i>	<i>High angle</i>	Menunjuk kan peristiwa pasca tragedi kecelakaan dan kerusakan.

4		<i>Knee shot</i>	<i>High angle</i>	
---	---	------------------	-------------------	--


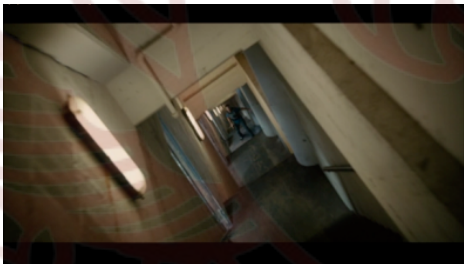
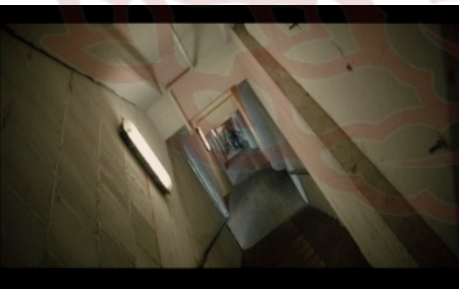
E. Pergerakan Kamera dengan Teknik *Zooming*

Adegan di dalam film *action Fast and Furious 7* yang menggunakan teknik pergerakan kamera *zooming*, yaitu ketika Brian tengah bertarung dengan anak buah Jarkande. Aksi pertarungan dalam misi perebutan “Mata Tuhan”, sebuah peralatan canggih rekayasa komputer tersebut berlangsung dramatis. Teknik pergerakan kamera *zooming* dilakukan dengan gerakan sentuhan tombol secara *zooming out*. Ukuran gambar pada teknik pergerakan kamera *zooming out*, seperti yang terlihat pada tabel 8 adegan gambar nomor 1 adalah *long shot*, yaitu pengambilan gambar pada jarak yang cukup jauh dan pemandangan dapat seluruhnya terlihat dalam gambar, sehingga memberikan kesan kedalaman. Makna yang dapat ditangkap dari adegan gambar nomor 1 adalah konteks ruang yaitu jarak publik antara posisi Brian yang berdiri di sebuah lorong tangga. Adegan tersebut diambil dengan sudut pengambilan gambar secara *canted angle*, yaitu dengan cara memiringkan kamera pada sebuah bidang horizontal, sehingga menghasilkan gambar yang terkesan labil.

Penjelasan keterangan tabel 8 adegan gambar nomor 1, dimaksudkan agar penonton dibawa untuk mengetahui subjek atau posisi Brian yang berdiri di sebuah lorong latar belakang tangga. Kemudian pada adegan 2, ukuran gambar berubah menjadi *extreme long shot*, sehingga semakin memperjelas latar belakang lokasi kejadian. Ukuran gambar *extreme long shot* ini memberikan kesan yang luas tentang lorong tersebut. Hal ini didukung dengan sudut pengambilan gambar secara *high angle*, yaitu posisi objek tampak terekspose dari bagian atas, sehingga menghasilkan makna yang semakin tertekan dan tampak kecil. Gambar nomor 3, pada latar belakang semakin terlihat lebih kecil daripada sebelumnya, ukuran gambar ditampilkan dengan *extreme long shot*, yaitu dengan menampilkan lingkungan lorong tangga secara utuh menyeluruh, dan terkesan sangat luas dan memanjang, sehingga memperlihatkan dominasi ruangan lorong tangga yang tampak sangat menjorok ke bawah. Teknik *zooming out* yang digunakan pada adegan dalam film *action Fast and Furious 7* bertujuan untuk menunjukkan sebuah informasi visual posisi karakter dan aktivitas subjek yang dalam kondisi emosi yang tertekan. Teknik *zooming out* dimaksudkan untuk memberikan persepektif kepada penonton agar dapat termotivasi dan terbawa dalam kesan dramatis terhadap kejadian yang sedang berlangsung, sekaligus dapat merasakan ketegangan situasinya. Penjelasan mengenai pergerakan kamera dengan teknik *zooming* tersebut dapat dilihat pada gambar dalam tabel berikut.

**Tabel 8. Teknik pergerakan kamera *zooming*
yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7***

(Sumber: Capture video film *action Fast and Furious 7*. TC: 01:49:40 hingga TC:01:49:42).

No	Gambar	Size	Angle	Kesan
1		<i>Long shot</i>	<i>High angle</i>	Mempengaruhi perspektif dan menunjukkan keterangan suasana ruang, rasa dramatis terhadap kejadian yang sedang berlangsung, sekaligus dapat merasakan ketegangan situasinya.
2		<i>Extreme long shot</i>	<i>High angle</i>	
3		<i>Extreme long shot</i>	<i>High angle</i>	

F. Pergerakan Kamera dengan Teknik *Crabbing*

Teknik pergerakan kamera dengan *crabbing* dalam film *action Fast and Furious 7* dilakukan dengan berbagai ukuran gambar. Umumnya dalam film *action martial* teknik *crabbing* ini penting untuk membuat aksi dramatik seperti adegan bertarung jarak dekat atau tinju. Pada adegan film *action Fast and Furious 7* teknik *crabbing* dilakukan dengan gerak sirkuler setengah lingkaran pada sisi salah satu pemain. Aksi yang diperlihatkan pada bagian *time code*: 00:13:17 sampai *time code*: 00:13:24 merupakan aksi pertarungan ketika Decker Shaw memburu teman-teman Dominic Toretto sebagai balas dendam atas kekalahan adiknya, Owen Shaw. Hobbs yang saat itu berada di kantor markas agen kepolisian saat itu dikejutkan dengan kehadiran Decker Shaw. Pertemuan itu akhirnya memecahkan pertarungan fisik jarak dekat di antara keduanya.

Penjelasan tabel 9 pada adegan gambar nomor 1 menggunakan ukuran gambar *knee shot*, yaitu pengambilan gambar yang hanya sebatas kepala hingga batas lutut. Makna dari ukuran gambar ini adalah menunjukkan hubungan personal, ekspresi, emosi, serta memperkaya keindahan gambar terutama saat transisi gambar. Adegan gambar nomor 2 ditunjukkan dengan ukuran gambar *medium shot*, yaitu pengambilan gambar adegan pertarungan antara Decker Shaw dengan Hobbs diambil hanya pada sebatas kepala hingga pinggang saja. Begitu pula dengan penjelasan adegan gambar nomor 3 juga menggunakan ukuran gambar *medium shot*. Ukuran gambar tersebut

menghasilkan makna yang hampir sama, yaitu sebuah hubungan personal dan menunjukkan sebuah ekspresi serta emosi pemain. Berbeda dengan adegan gambar nomor 4, pada adegan ini ditampilkan dengan ukuran gambar *medium close up*, yaitu pengambilan gambar yang menampilkan bagian ujung kepala sampai dada sehingga memenuhi bingkai atau *frame* gambar, maka tampilan ukuran objek pada *frame* tampak lebih besar dibanding sebelumnya. Maksud dari perubahan ukuran gambar dari *medium shot* ke *medium close up* ini yaitu untuk lebih mempertegas profil pemain.




Keseluruhan adegan dalam tabel 9 tersebut diambil dengan sudut pengambilan gambar *normal angle*, yaitu posisi kamera mengambil sudut sejajar dengan ketinggian mata pada objek yang diambil, sehingga makna yang ditimbulkan adalah sebuah kewajaran, kesetaraan atau sederajat.


Informasi visual yang dapat ditangkap dengan teknik pergerakan kamera *crabbing* pada adegan *action* pertarungan antara Decker Shaw dengan Hobbs ini dimaksudkan untuk mengikuti pergerakan yang dilakukan objek saat bertarung, yaitu kamera bergerak secara lateral atau menyamping dan bergerak sejajar dengan objek. Teknik pergerakan kamera dengan *crabbing* dilakukan ketika tekanan dramatik atau peningkatan perhatian dibutuhkan, maka aksi pemain harus diperlihatkan secara lebih jelas. Melalui teknik pergerakan kamera *crabbing*, maka penonton juga dapat ikut merasakan secara lebih dekat aksi pertarungan yang menegangkan tersebut. Kesan yang ditampilkan pada adegan ini dimaksudkan untuk mendekatkan penonton pada

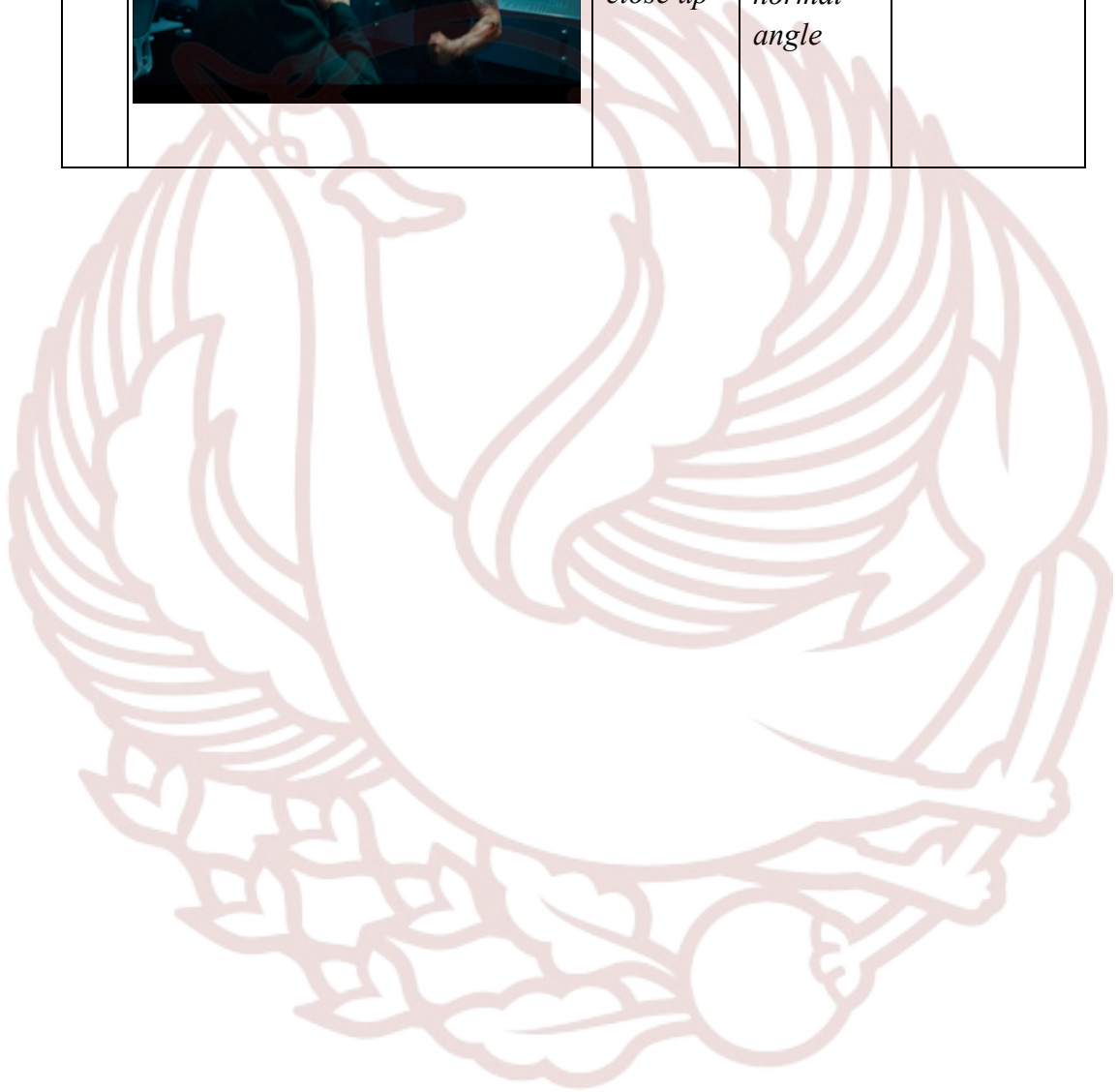
sebuah adegan dramatis, tegang, penuh ekspresi, rasa emosi atau reaksi antara kedua pemain saat bertarung. Penjelasan mengenai pergerakan kamera dengan teknik *crabbing* tersebut dapat dilihat pada gambar dalam tabel berikut.

Tabel 9. Teknik pergerakan kamera *crabbing* yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7*

(Sumber: Capture video film *action Fast and Furious 7*. TC:00:13:17 hingga TC:00:13:24).

No	Gambar	Size	Angle	Kesan
1		<i>Knee shot</i>	<i>Straight angle/normal angle</i>	mendekatkan penonton pada sebuah adegan dramatis, tegang, penuh ekspresi, rasa emosi atau reaksi antara kedua pemain saat bertarung.
2		<i>Medium shot</i>	<i>Straight angle/normal angle</i>	
3		<i>Medium shot</i>	<i>Straight angle/normal angle</i>	

4		<i>Medium close up</i>	<i>Straight angle/ normal angle</i>	
---	---	----------------------------	---	--



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Fast and Furious 7 sebagai film *action* yang banyak menengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan atau tokoh protagonis (tokoh baik) dengan tokoh antagonis (tokoh jahat). Berdasarkan rumusan masalah tentang peranan teknik pergerakan kamera yang digunakan dalam film *action Fast and Furious 7*, maka konsep secara visual yang diungkapkan dalam film tersebut dominan pada teknik pergerakan kamera seperti *pan*, *tilt*, *crane shot*, *tracking*, *crabbing*, *zooming*. Teknik pergerakan kamera menjadi unsur penting untuk mengetahui sisi *action* dramatis dan membantu menstimulasi tingkat perhatian penonton dalam mengikuti suasana emosional yang diungkapkan dalam film *Fast and Furious 7*, sehingga penonton dapat mengikuti, merasakan ketegangan, ketakutan, pada setiap adegan *action* yang terjadi.

Berdasarkan analisis pergerakan kamera *pan*, *tilt*, *crane shot*, *tracking*, *crabbing*, *zooming* di dalam film *action Fast and Furious 7*, penelitian ini disimpulkan bahwa adegan *action* pada film *action Fast and Furious 7* yang dilakukan dengan teknik pergerakan kamera merupakan gabungan dari bagian shot-shot yang terangkai, maka pada setiap pergerakan kamera mempunyai peranan yang

beragam. Masing-masing teknik pergerakan kamera dapat mempengaruhi tingkat dramatis pada setiap adegan *action*. Hal ini karena di dalam setiap jenis pergerakan kamera dapat menghasilkan variasi *type of shot* dan ukuran gambar yang berbeda pula. Apabila kamera bergerak ataupun objek yang bergerak, tentu akan mempengaruhi ukuran *frame* gambar dan *angle* kameranya, sehingga kesan yang dihasilkan dapat beragam.

Full shot dan *long shot* dominan digunakan untuk menerangkan lingkungan sekitar dalam situasi dramatis dan tegang, sehingga penonton dapat memahami dan ikut terbawa untuk merasakan ketegangan yang terjadi pada adegan *action* kejar-kejaran mobil maupun adegan kecelakaan. *Full shot* dan *long shot* dalam pergerakan kamera juga mendominasi suasana dramatis yang menunjukkan situasi tertekan atau lemah pada sebuah adegan *action* di sebuah lorong dan pada situasi tersebut *angle* kamera menggunakan *high angle*. Hal ini terdapat pada teknik pergerakan kamera *crane shot* dan *zooming*. Selain itu, ukuran gambar yang cenderung luas seperti *long shot* dan *full shot* juga untuk menunjukkan kesan keagungan, kegagahan, dan menegaskan kekuatan, bertujuan untuk membuat daya pesona tentang mobil yang super mewah kepada penonton. Ukuran gambar tersebut terdapat pada peranan pergerakan kamera *pan*, *tracking*, *zooming* dan *crane shot* di dalam adegan film *Fast and Furious 7*.

Teknik pergerakan kamera *tilt* dan *crabbing* justru cenderung dimotivasi dari ukuran gambar yang dekat seperti *medium close up*, *medium shot*, dan *knee shot*

karena pada ukuran gambar tersebut memungkinkan penonton untuk melihat subjek secara lebih jelas, misalnya pada adegan *action* pertarungan. Ukuran gambar *medium close up*, *medium shot*, dan *knee shot* cukup relevan untuk menunjang pergerakan kamera *tilt* dan *crabbing*, karena adegan pertarungan membutuhkan penekanan dramatis dan tegang pada jarak yang cukup dekat. Penonton dapat menikmati secara jelas detail-detail seperti pukulan atau tendangan yang dilakukan pemain saat bertarung.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan, maka melalui penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran bagi penelitian selanjutnya. Analisis teknik pergerakan kamera pada film *Fast and Furious 7* ini dapat menjadi salah satu cara untuk melihat sisi dramatis yang dibangun melalui elemen-elemen visual di dalam sebuah adegan film *action*. Teknik pergerakan kamera sangat berpengaruh dalam memfasilitasi penonton untuk memahami makna yang diungkapkan dalam film *action*. Analisis teknik pergerakan kamera merupakan bagian dari kajian tekstual media, maka hasil penelitian dari film *Fast and Furious 7* ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan rujukan dan memacu celah perspektif baru bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji secara tekstual tentang film *action*, karena seiring perkembangan teknologi, maka berkembang pula teknik pergerakan kamera yang digunakan dalam industri perfilman, sehingga semakin memperkaya pula makna visual yang dimunculkan dari sebuah film *action*.

DAFTAR ACUAN

Sumber Buku

- Andi Fachruddin. 2012. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Askurifai Baksin. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Katarsis, 2003.
- _____. *Videografi, Operasi Kamera, Dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Widya Padjajaran, 2009.
- Berger, Arthur Asa. *Media Analysis Technique, Second Edition: Teknik-Teknik Analisis Media*. Terj. Setio Budi HH. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi - FISIP Universitas Atma Jaya, 2000.
- Diki Umbara dan Wahyu Wary Pintoko. *How To Be A Cameraman*. Interprebook: Yogyakarta, 2010.
- HB Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006.
- Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Iqra' Al Firdaus. *Buku Lengkap Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010.
- Januarius Andi Purba. *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
- Marcelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography: Lima Jurus Sinematografi*. Terj. H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ), 2010.
- Marselli Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996.

- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Mukhtar. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi, 2013.
- Rabiger, Michael. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. New York: Focal Press, 2008.
- Schaltzman & Anselm L. Strauss. *Field Research: Strategies for a Natural Sociology*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc, 1973.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Thompson, Roy & Bowen, Christopher J., *Grammar of the Shot (second edition)*, 2009, Focal Press, Oxford.
- Tomlinson, William Michael, Jr. *Master Thesis of Interactivity and Emotion Through Cinematography*. Massachusetts Institute of Technology, 1999.

Sumber Skripsi

- Alfio Ridho, “Visualisasi Kearifan Lokal pada Program Acara Indonesia Bagus NET TV Episode Sungai Utik Masyarakat Dayak Iban (Analisis Teknik Pengambilan Gambar).” *Skripsi S-1*, Program Studi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Surakarta, 2015.
- Sandha Oktadea Is Setiana. “Analisis Teknik Pengambilan Gambar Pada Film Bergenre Horor KM 97”. *Skripsi S-1* Program Studi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Surakarta, 2016.

WEBTOGRAFI

Ade Irwansyah. “*Fast and Furious 7* Terlaris Sepanjang Masa di Indonesia.” <http://m.liputan6.com/showbiz/read/2216666/fast-and-furious-7-terlaris-sepanjang-masa-di-Indonesia>. Diakses pada 2 Maret 2017. Pukul 18.00 WIB.

Ade Irwansyah. Menjelaskan Jalan Cerita Fast & Furious dari 1-7. <http://m.liputan6.com/showbiz/read/2209149/menjelaskan-jalan-cerita-fast-amp-furious-dari-1-7-spoiler-alert> Diakses pada 7 Oktober 2017. Pukul 12.10 WIB.

Ruli Riantrisantono. “Sepuluh Fakta *Fast and Furious 7* Yang Tak Banyak Diketahui.” <http://showbiz.liputan6.com/read/2211206/10-fakta-fast-and-furious-7-yang-tak-banyak-diketahui> Diakses tanggal 21 September 2017, pukul 01.40 WIB.

Rossa Anggreani. “James Wan Tolak Sutradarai *Fast and Furious 8*”. <http://hiburan.metrotvnews.com/read/2015/04/17/387403/james-wan-tolak-sutradarai-fast-furious-8> Diakses tanggal 21 September 2017, pukul 01.37 WIB.

<http://lk21.org/furious-7-2015/3/> Diakses pada 25 Februari 2017. Pukul 15.00 WIB.

<http://www.cinematographers.nl/PaginasDoPh/windon.htm> Diakses pada 24 April 2017. Pukul 23.20 WIB.

http://memory-alpha.wikia.com/wiki/Stephen_F._Windon Diakses pada 24 April 2017. Pukul 23.45 WIB.

http://fastandfurious.wikia.com/wiki/Chris_Morgan. Diakses pada 24 April 2017. Pukul 00.25 WIB.

<http://www.biography.com/people/dwayne-johnson-11818916&prev=search> Diakses pada 2 Mei 2017. Pukul 15.00 WIB.

http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=Vin+Diesel&s=all Diakses pada 30 Mei 2017. Pukul 20.35 WIB.

http://www.imdb.com/name/nm0005458/bio?ref_=nm_ov_bio_sm Diakses pada 30 Mei 2017. Pukul 20.47 WIB.

http://www.imdb.com/name/nm0425005/bio?ref_=nm_ov_bio_sm Diakses pada 30 Mei 2017. Pukul 20.52 WIB.

http://www.imdb.com/name/nm1490123/bio?ref_=nm_ov_bio_sm Diakses pada 5 Juni 2017. Pukul 19.35 WIB.

https://www.amazon.com/dp/B06XB3GBLF/ref=psdc_381142011_t1_B00TGM9HP_M. Diakses pada 2 Maret 2017. Pukul 18.30.

<http://www.imdb.com/title/tt2820852/plotsummary>. Diakses 19 Juli 2017. Pukul 22.00 WIB.

DISKOGRAFI

James Wan, (2015) karya film *action* berjudul *Fast and Furious 7*.